

**KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV YANG  
DIMINTAI SISWA SD NEGERI 026 KEC. SUKAJADI  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna  
Mencapai Gelar Sarjana Sosial Pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**



**OLEH:**

**ABDUL KADIR**

**NIM : 10543001312**

**PROGRAM S1**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**2010**

## **ABSTRAKSI**

### **“Karakteristik Film Kartun di Global TV yang diminati Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru”**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru, dengan tujuan penelitian adalah untuk mengetahui karakteristik film kartun di Gloal TV yang diminati siswa dan apa alasan siswa menyukai karakteristik film kartun tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan dengan menggunakan metode pengambilan data melalui observasi, teknik wawancara dan dokumentasi, selanjutnya data tersebut dianalisa dengan menggunakan metode Deskriptif Kualitatif dengan Persentase.

Subjek penelitian ini adalah siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru dan yang menjadi objek penelitian ini adalah karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa kelas III, 40 orang siswa kelas IV, 40 orang siswa kelas V dan 40 orang siswa kelas VI.

Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukjadi Pekanbaru tergolong “cukup berminat” dalam pelaksanaannya dari hasil jumlah wawancara untuk jawaban karakteristik film kartun Naruto sebanyak 86 siswa yaitu 53,75 yang di perankan oleh Naruto sebagai tokoh utama dan mempunyai karakteristik pahlawan yang suka berkelahi dan lucu. Sedangkan alasan para siswa menyukai film kartun tersebut karna jam tayang yang relative sering yang lebih banyak adegan perkelahiannya.

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
ABSTRAKSI.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B.. Alasan Pemilihan Judul.....	6
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Batasan Masalah .....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	7
F. . Penegasan Istilah.....	8
G. Kerangka Teoritis.....	10
H. Konsep Operasional.....	27
I. Metode Penelitian.....	28
J. Sistematika Penulisan.....	31
BAB II. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	
A. Letah Geografis.....	32
B. Sejarah Berdirinya.....	33
C. Visi dan Misi.....	33
D. Struktur Organisasi.....	35
E. Ketenagaam.....	38
F. Keadaan Siswa.....	41

### BAB III. PENYAJIAN DATA

- A. Karakteristik Film Kartun Yang Diminati Siswa SD 026  
Kec.Sukajadi Pekanbaru..... 50
- B. Alasan Para Siswa SD 026 Kec.Sukajadi Pekanbaru  
Menyukai Karakteristik Film Kartun Tersebut..... 58

### BAB IV. ANALISA DATA

- C. Karakteristik Film Kartun Yang DIminati Siswa SD 026  
Kec.Sukajadi Pekanbaru..... 70
- D. Alasan Para Siswa SD 026 Kec.Sukajadi Pekanbaru  
Menyukai Karakteristik Film Kartun Tersebut..... 83

### BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan..... 89
- B. Saran..... 90

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN-LAMPIRAN

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Komunikasi merupakan unsur yang sangat penting dan mutlak diperlukan dalam kehidupan sosial. Dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, komunikasi menjadi alat atau media bagi anggota masyarakat untuk merealisasikan hal tersebut. Salah satu wujud dari proses komunikasi adalah film yang disiarkan di televisi. Kebutuhan mendapatkan informasi, pengetahuan dan hiburan begitu mudah diakses melalui televisi. Bahkan, berbagai acarapun disajikan disetiap stasiun televisi. Tinggal bagaimana pemirsa memilih acara yang dibutuhkan, disukai dan sesuai dengan selera. Dalam konteks ini komunikasi merupakan bentuk penyajian pesan antara pihak penyaji film (komunikator) dengan masyarakat penerima (*audience*) dengan harapan terjadi respon yang positif.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak yang sangat besar bagi masyarakat dunia, dampak tersebut bukan hanya melanda dunia ketiga tetapi juga pada negara yang sedang berkembang termasuk Indonesia. Dapat dilihat salah satu kecil dari kemajuan tersebut yakni televisi.

Belakangan ini kemajuan di dunia pertelevisian semakin pesat, begitu banyak perubahan yang sedang terjadi yang dengan sendirinya merambat kebiasaan khalayak dalam menikmati acara televisi. Bagi para pemirsa perkembangan tersebut merupakan sesuatu yang positif karena memberi mereka lebih banyak pilihan.

Dewasa ini film telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat. Dunia perfilman seperti ini dapat menembus ke segala lapisan masyarakat tanpa batas-batas yang melingkupinya, karena secara sadar maupun tidak sadar dalam kesehariannya hampir setiap orang akan selalu menyaksikan penayangan film dalam media televisi. Setiap media televisi selalu menyajikan berbagai macam jenis film baik itu untuk dewasa maupun anak-anak.

Adapun pengertian film adalah karya seni yang lahir dari suatu kreatifitas orang-orang yang terlibat dalam proses penciptaan film sebagai karya seni yang mempunyai kemampuan kreatif yang mempunyai kesanggupan untuk menciptakan suatu realitas rekaan sebagai bendungan terhadap realitas *imajinen* menawarkan keindahan, renungan atau sekedar hiburan (Sumarno, 1994 : 28)

Sedangkan menurut undang-undang perfilman No.6 Tahun 1992 Bab 1 pasal 1 menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk jenis dan ukuran, melalui proses kimiawi, proses elektronika atau proses lainnya dengan atau tanpa suara yang dapat dipertunjukkan dan atau ditayangkan dengan system mekanik, elektronik atau lainnya.

Film dalam pengertian sempit adalah penyajian lewat layar lebar, tetapi dalam pengertian yang lebih luas bisa juga termasuk yang disiarkan TV. Memang sejak TV menyajikan film-film seperti yang diputar di gedung-gedung bioskop terdapat kecendrungan penonton lebih senang menonton di rumah. Semua stasiun televisi yang ada dapat dipastikan menyiarkan berbagai film setiap harinya, dimana setiap stasiun televisi telah memiliki sasarannya masing-masing, ini dilakukan agar pesan yang akan disampaikan tepat pada sasaran.

Hal ini tidak terlepas dari kenyataan besarnya minat pemirsa untuk menyaksikan film yang ditayangkan di stasiun televisi. Karena itu pula, sebagian stasiun televisi yang ada hampir dipastikan akan memuat film yang saat ini menjadi hiburan yang paling diminati masyarakat.

Berhubung dengan adanya film tersebut, mau tidak mau mendorong pihak stasiun televisi, dalam hal ini kerabat kerja yang bertugas di dalamnya, khususnya kerabat kerja dalam program acara film di Global TV, untuk dapat menayangkan program dan mengolah program dengan menarik sehingga menyedot perhatian pemirsa sebanyak-banyaknya.

Pada susunan keredaksiannya, untuk stasiun televisi banyak menggunakan sistem menyatukan seluruh anggota keredaksian dalam program acara. Dalam satu grup terdiri dari seorang Produser, Wakil Produser, Pengarah Acara dan bagian produksinya.

Begitu juga dengan media televisi Global TV dalam menyiarkan program acaranya khususnya film kartun, dalam proses penyiaran tidak lepas dari mekanisme program yang dilakukan baik oleh redaktur, team siaran ataupun oleh pimpinan Global TV itu sendiri, dengan adanya kerja sama dalam organisasi media tentu akan memudahkan dan mampu meningkatkan kualitas film khususnya film kartun.

Dari hasil pengamatan Guntarto ([www.republika.co.id](http://www.republika.co.id)), ia mendapati bahwa film kartun mendominasi slot acara yang diperuntukkan bagi anak. Dari 110 mata acara tersebut, sekitar 92% atau 84% diantaranya adalah film kartun.

Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun adalah dari seniman pelukis. Ditemukannya *cinemathography* telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan ini bisa menimbulkan hal yang lucu dan menarik. Karena dapat “disuruh” memegang peranan apa saja yang tidak diperankan oleh manusia (Effendi, 2003 : 216). Bahkan sitokoh dalam film kartun dapat dibuat menjadi ajaib, dapat terbang, menghilang, menjadi besar, menjadi kecil secara tiba-tiba dan sebagainya.

Pada awalnya, film kartun memang dibuat sebagai sarana hiburan untuk anak-anak yang dikemas dengan apik dan lucu. Namun, perkembangan teknologi animasi dan industri film turut memperluas ruang gerak film kartun, baik dari segi tema cerita maupun gambarnya. Sehingga, segmen penontonnya pun meluas.



Pada umumnya film kartun ini didominasi oleh anak-anak namun tidak mereka saja yang menonton film tersebut orang dewasa pun juga ikut menyaksikan film kartun yang ditayangkan di Global TV. Tetapi film kartun ini dapat mempengaruhi kepribadian anak. Anak-anak sekolah dasar yang berusia antara 6-12 tahun masih sangat rentan terhadap dampak film kartun khususnya film kartun yang bertemakan kepahlawanan, humor, sejarah dan pendidikan yang berisi bermacam-macam adegan. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian di sekolah dasar yang umur muridnya sekitar 6-12 tahun. Sekolah Dasar Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru adalah salah satu sekolah yang banyak diminati oleh para orang tua sebagai tempat belajar bagi anak mereka.

Dalam perkembangannya selain membutuhkan seseorang tokoh identifikasi yang berarti dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan seorang lain pada anak biasanya ingin mempunyai karakter yang sama dengan tokoh film kartun yang ditontonnya. Adapun film kartun yang banyak diminati anak-anak pada masa ini adalah Avatar: The Legend of Aang, Dora the Explorer, Danny Phantom, SpongeBob SquarePants, Naruto, One Piece

Dengan demikian, maka penulis mengambil judul **“Karakteristik Film Kartun di Global TV yang diminati Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru”**

## **B. Alasan Memilih Judul**

Dipilihnya judul ini di dasarkan pada beberapa alasan diantaranya :

- a. Permasalahan ini menarik untuk diteliti, karena dengan meneliti masalah ini penulis dapat melihat secara objektif seberapa besar karakteristik film kartun akan mempengaruhi anak-anak yang menonton tayangan tersebut.
- b. Judul yang diteliti memiliki relevansi dengan jurusan penulis.
- c. Ditinjau dari permasalahan yang dibahas, lokasi yang di pilih, waktu, sarana dan prasarana pendukung penelitian, memungkinkan penulis untuk melakukannya.
- d. Sepengetahuan penulis, judul ini belum pernah diteliti pada jurusan komunikasi.

## **C. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah tersebut mendorong penulis untuk merumuskan permasalahan dalam rangka mengadakan penelitian.

Adapun rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Karakteristik film kartun seperti apa yang diminati oleh siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru?
- b. Mengapa para siswa menyukai karakteristik film kartun tersebut?

#### **D. Batasan Masalah**

Guna menghindari meluas dan kaburnya masalah dalam penelitian ini, serta menghindari kesalahpahaman penafsiran, maka penulis memberikan batasan pada karakteristik film kartun yang ditayangkan di stasiun televisi Global TV. Adapun objek yang diteliti adalah siswa kelas 3-6 SD Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru.

#### **E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

##### **a. Tujuan Penelitian :**

1. Untuk mengetahui karakteristik film kartun seperti apa yang paling diminati siswa SD Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru berdasarkan jenis film yang ditayangkan di Global TV.
2. Untuk mengetahui alasan para siswa dalam menonton film kartun.

##### **b. Kegunaan Penelitian :**

Merujuk pada tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini sekurang-kurangnya dapat memberikan manfaat, yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Dapat memperkaya konsep atau teori yang mendukung perkembangan Ilmu Komunikasi khususnya Karakteristik Film Kartun.

##### **2. Manfaat Praktis**

Dapat menambah wawasan serta masukan bagi semua pihak yang terkait

### 3. Manfaat Akademis

Dapat menambah wawasan penulis dalam menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang Broadcasting yang didapat selama di bangku kuliah. Sekaligus sebagai penyelesaian tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana lengkap di jurusan ilmu komunikasi.

## **F. Penegasan Istilah**

- a. Karakter dalam film kartun adalah tokoh fiksi yang diperankan oleh pemain. Karakter bisa bermacam-macam ditinjau dari penayangan ada laki-laki, perempuan, manusia, robot, monster dan lain-lain. Dalam kenyataan umum, karakter bisa digambarkan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Adapun macam-macam karakter tersebut adalah pemarah, sabar, ceria, pemaaf dan banyak lainnya karena setiap manusia pasti mempunyai karakter berbeda. Manusia sebagai makhluk individu-sosialis mempunyai karakter sosial yang kuat berbeda dengan makhluk-makhluk hidup lainnya. Karakter bisa disebut juga karakteristik (*charateristic*). Untuk menunjukkan eksistensi dirinya pada manusia pasti mempunya ciri khas karakter sendiri-sendiri (<http://id.wikipedia.org/>).

- b. Film Kartun, yaitu : tayangan yang khusus disajikan untuk anak-anak yang bersifat lucu dan menghibur, yang biasanya menceritakan kehidupan binatang atau kepahlawanan (super hero) dan mempunyai bobot cerita lebih ringan dan lebih sederhana, ([www.yahoo/shinzhenstudio.com](http://www.yahoo/shinzhenstudio.com)).
- c. Global TV adalah salah satu stasiun televisi swasta nasional di Indonesia. Global TV awalnya hanyalah stasiun televisi swasta lokal di Jakarta dan belakangan meluaskan siaran ke 5 kota besar luar Jakarta. Global TV memiliki hak siar atas liga balap paling bergengsi di dunia, Formula 1, dan kejuaraan dunia balap antar negara, A1. Kedua ajang ini disiarkan Global TV sendirian. Global TV juga memiliki hak siar dalam ajang sepak bola terbesar sedunia tahun 2008, Euro 2008, bersama RCTI dan TPI. Global TV berdiri pada tahun 2002 dan dimiliki oleh Media Nusantara Citra, kelompok perusahaan media yang juga memiliki RCTI dan TPI. Stasiun ini pada awalnya didirikan untuk merelay acara-acara MTV Asia, yang sebelumnya direlay melalui antv, namun pada perkembangannya juga menyiarkan acara-acara non-MTV dengan pembagian 8 jam untuk Global TV, 8 jam untuk MTV dan 8 jam untuk Nickelodeon. (<http://id.wikipedia.org/>)
- d. Minat adalah gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang menstimulus perasaan senang pada suatu individu (Wayan dan Sumartono, 1986 : 230).

## **G. Kerangka Teoritis**

### **a. Karakteristik Film Kartun**

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film. Film lebih dahulu menjadi media hiburan dibanding radio siaran dan televisi (Ardianto, 2005 : 134).

Film dianggap lebih sebagai media hiburan ketimbang media pembujuk, namun yang jelas, film sebenarnya punya kekuatan bujukan atau persuasi yang besar. Kritik publik adanya lembaga sensor juga menunjukkan bahwa sebenarnya film sangat berpengaruh.

Menurut A.W.Widjaya film adalah teknik audiovisual yang sangat efektif dalam mempengaruhi penonton-penonton, ini merupakan kombinasi dari drama dengan perpaduan dan tingkah laku dan emosi, telinga dan ruang yang remang-remang antara gelap dan terang (1993 : 97).

Film merupakan gabungan dari media visual dan media audio dengan demikian masuk pada golongan media yang bernama *The Audiovisual Media*. Film adalah alat komunikasi massa yang menggambarkan lambang-lambang komunikasinya dalam bentuk bayangan-bayangan hidup diatas sebuah layar putih. Ini dilakukan atas bantuan proyektor, sedangkan filmnya sendiri tidak lain dari rentetan foto di atas seluloid (Arifin, 1984: 28).

Jadi lambang-lambang komunikasi yang bersifat audio visual itu yang kelihatan hidup, pada hakekatnya tidak lain dari satu rentetan berita-berita foto yang tiap foto menunjukkan satu fase dalam proses tertentu yang hanya mempunyai perbedaan kecil dengan foto sebelumnya dan sesudahnya.

Begitu juga dengan film kartun yang dalam pembuatannya membutuhkan gambar-gambar yang sangat banyak. Film kartun adalah film yang dibuat dari lukisan atau gambar yang dirangkai menjadi bentuk cerita yang dapat bergerak seperti yang dikehendaki oleh pembuatnya. Sekarang pembuatan film kartun menggunakan teknik tinggi sehingga hasilnya dapat dipakai sebagai tontonan yang menggemirakan (Gunadi, 1998 : 88)

Untuk itu didalam pembuatan film kartun ide dan kreatifitas sangat diperlukan sekali didalamnya. Apalagi dalam memilih warna dan bentuk film kartun tersebut. Film kartun sangat banyak digemari oleh anak-anak karna film ini memang dibuat untuk dikonsumsi oleh anak-anak, namun tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga ikut menonton.

Sebagian besar film kartun, sepanjang film itu diputar akan membuat penontonnya tertawa karena kelucuan-kelucuan dari para tokoh pemainnya. Namun ada juga film kartun yang membuat iba penontonnya karena penderitaan tokohnya. Sekalipun tujuan utamanya menghibur, dapat pula film kartun mengandung unsur pendidikan, minimal akan

terekam bahwa kalau ada tokoh jahat dan tokoh baik, maka pada akhirnya tokoh baiklah yang selalu menang (Ardianto, 2005 : 140)

Dalam sebuah film kartun yang baik, menggerakkan benda secara utuh bukanlah animasi, karena tiap orang dapat melakukannya, animasi dalam sebuah film kartun adalah tentang bagaimana membawa hidup sebuah karakter, karakter yang dapat merasakan, dapat berpikir, dan juga dapat bertindak. Maka juga akan membuat penonton merasakan, berpikir, dan juga bertindak begitu mereka melihat film kartun yang dibuat. Namun sebelum bergerak lebih lanjut, hal dasar yang menentukan sebuah karakter untuk dapat hidup sesuai dengan apa yang diharapkan adalah dari dua faktor utama yaitu gambar dan suara.

Salah satu hal yang biasa digunakan oleh sebuah karakter film kartun untuk berkomunikasi adalah berbicara. Bertentangan dengan keyakinan umum, bahwa kartun ketika berbicara tidak hanya sekedar mulut yang terbuka dan tertutup ketika kata-kata terlihat keluar dari mulut karakter. Karakter kartun adalah aktor dan tidak hanya memperlihatkan apa yang diucapkan melalui aksi fisik, tapi juga membuat penonton percaya kata-kata yang diucapkan keluar secara langsung dari mulut karakter.

Program kartun yang dimaksud adalah bagian dari program yang lebih luas yang dinamakan animasi. Program animasi adalah suatu program yang fotografis yang dibangun dengan cara merangkai *frame by frame* sehingga terlihat seolah hidup. Sementara yang dirangkai itu dalam



satu frame berbeda dalam keadaan still atau gambar diam. Bila kemudian yang dirangkai itu menggunakan karakter maka karakter yang biasanya bersifat khayal itu digolongkan sebagai program kartun (<http://arsip.televsiana.net> september 2007).

Program kartun adalah program yang ditemukan pada awal sejarah film kartun belum dikenal di bioskop dan pemancar televisi, kemudian ketika komputer berkembang maka program kartun menjadi lebih dikenal. Iklan di layar komputer kerap dianimasikan sehingga terkesan hidup.

Sekarang banyak dikenal film kartun yang dihasilkan oleh komputer. Didalam kemajuan sinematografi sudah sampai pada tahap puncaknya dan perkembangan televisi sudah pada era digital yang mampu memotret hal paling abstrak sekalipun, namun komputer membuat semuanya mudah. Apakah impor gambar atau suara dari film atau video oleh komputer pengelolaannya dapat dengan mudah dan hasil seketika secepat yang dibayangkan sudah tersaji di monitor.

Program kartun adalah bagian dari program animasi. Sementara yang dinamakan program animasi itu sangat banyak sekali, yaitu terhadap apa saja yang dapat diperlihatkan seolah hidup maka jika diprogram terciptalah animasi. Program kartun lebih dulu dipertontonkan oleh media cetak. Banyak contoh kartun sebelum difilm-televisikan telah menjadi idola masyarakat. (<http://arsip.televsiana.net>. september2007).

Dalam animasi film kartun, kita membutuhkan banyak gambar untuk dapat membuat film kartun yang kita buat menjadi utuh. Banyak gambar diurutkan diatas gambar lainnya untuk mencapai satu *frame* yang lengkap. Biasanya untuk membuat sebuah film kartun yang lengkap diperlukan beberapa orang yang bekerja sebagai tim untuk dapat menggambar karakter serta *background* untuk film tersebut. Karena banyak orang yang menanganinya maka diperlukan sebuah alat untuk mengorganisir banyaknya gambar yang dihasilkan guna menjaga *track* dari gambar-gambar tersebut dalam penempatannya di dalam film kartun yang dibuat. Alat tersebut, biasa disebut dengan *x-sheet* atau *dope sheet*, *x-sheet* atau *dope sheet* adalah sebuah lembaran kertas yang memungkinkan bagi animator untuk menjaga *track* pada letaknya masing-masing, dan lembaran tersebut adalah juga sebuah alat yang cocok untuk perencanaan dari *timing* dan *sinkronisasi* untuk *sound track* hingga aksi mulut karakter dan *lip-synching* dalam film. Pada dasarnya lembaran tersebut adalah *blueprint* yang menceritakan letak semua yang ada dalam film mulai dari gambar asli hingga aksi mulut yang diucapkan oleh karakter, dan *x sheet* dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.

Dalam pembuatan sebuah film kartun nantinya akan banyak sekali pekerjaan yang berhubungan dengan kebutuhan *lip-sync*. Oleh karena itu maka dibutuhkan lembaran (*sheet*) untuk menangani masalah tersebut, maka dibuatlah lembaran sebagai alat bantu yang berisi baris dan kolom

yang khusus untuk proses *lip-synchronization* ini yang biasa disebut dengan *Lip-Sheet*.

Ketika karakter berbicara, maka harus menampilkan dialog dalam cara bicara yang sama sehingga diharapkan seorang karakter benar-benar mengucapkan kata tersebut. Kartun secara *phonetic* berdasarkan pada 9 dasar aksi mulut. Kesembilan aksi tersebut dapat dikombinasikan satu dengan yang lain untuk membuat suara yang kompleks dan semua huruf. Dalam anime, versi animasi Jepang didesain dan dibuat sedemikian rupa sehingga akan memperkecil dalam biaya yang dikeluarkan, dialog kartun diucapkan dengan tiga aksi mulut, yang mana membuat karakter seperti mengucapkan sesuatu dalam bahasa asing. *Anime-style lip sync* berakar pada teori bahwa terjemahan dalam bahasa lain akan dibuat sedemikian mudah, dan tanpa harus membayar seseorang untuk melakukan *lip-sync* maka biaya produksi dapat ditekan sekecil mungkin.

Suara dalam *Flash* dibagi menjadi dua macam, yaitu *Event* dan *Stream*. Namun dalam penggunaannya kita hanya akan menggunakan sebuah format suara yaitu *file Stream*. *Stream file* berarti file akan dimainkan sesuai dengan waktu ketika *download*. Ketika suara dibuat dalam *stream* maka suara dipecah dalam paket-paket kecil, dimana terikat pada individual *frame*. Ketika sebuah *frame* tercapai, maka paket kecil audio akan dimainkan. Ketika mensinkronkan aksi karakter tersebut dalam *sound track* atau *voice track*, maka juga mensinkronkan aksi tersebut pada

paket audio yang ditempatkan pada tiap individual *frame*.  
(<http://budi.akmi-baturaja.ac.id/2009/03/>).

Dalam pembuatan film kartun perlu diketahui dulu tentang metode dasar pembuatan film kartun yang biasa dipakai di studio/production house pada umumnya. Dalam pembuatan sebuah film kartun pada dasarnya terdapat beberapa metode pembuatan yang lazim digunakan, diantaranya adalah : ”membuat gambar terlebih dahulu kemudian disusul dengan membuat suara”, dan “membuat suara terlebih dahulu kemudian disusul dengan membuat gambar” Namun terdapat beberapa keunggulan dan kekurangan dari kedua metode ini. Yaitu :

- a) Metode merekam suara terlebih dahulu diikuti dengan membuat gambar
  - 1. Lebih detail dalam hal pengerjaannya.
  - 2. Suara yang telah direkam dapat sebagai patokan oleh penggambar sebagai acuan untuk mengira-ira berapa banyak gambar yang akan dibuat dalam tiap take adegan.
  - 3. Lebih cepat dalam waktu proses pembuatan film kartun.
  - 4. Akan lebih mudah dalam mensinkronkan antara gambar dengan suara ketika proses editing.
- b) Metode Membuat Suara terlebih dahulu kemudian disusul dengan membuat gambar

Sedangkan ketika menggunakan metode membuat gambar terlebih dahulu diikuti dengan membuat suara, dan akan menemukan kesulitan

ketika akan mensinkronkan antara gambar dengan suara pada proses penggabungan antara keduanya. Adapun faktor yang dihadapi adalah :

1. Biasanya hasil yang dibuat kurang begitu detail dibanding cara pertama karena kita tidak tahu berapa banyak gambar yang dibutuhkan untuk membuat sebuah film dengan durasi yang ditentukan.
2. Tidak adanya acuan waktu ketika membuat suara, hingga tempo yang dihasilkan tidak sama dengan hasil gambar yang dibuat.
3. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah film kartun lebih lama dibandingkan metode yang pertama.
4. Terdapat ketidaksinkronan antara gambar dengan suara dibandingkan dengan cara pertama

Pada metode yang pertama adalah dengan menggunakan metode *Lip-Sync* pada media audio yang dipakai. *Lip Synchronization Process*, dengan mewaktui animasi dan mengedit kembali suara yang akan digabungkan dengan animasi gambar. Ketika membuat animasi, buatlah animasi yang menggambarkan aksi dahulu dan jangan kuatirkan tentang menempatkan aksi mulut karakter dalam wajahnya. Dalam kata lain menganimasi cerita yang berfokus pada karakter, gunakan bahasa tubuh untuk menonjolkan kata dan lakukanlah tanpa menggunakan mulut pada wajah karakter. Animasi aksi pada mulut karakter seharusnya adalah hal yang terakhir yang dilakukan. *Lip-Syching* dan animasi aksi mulut adalah dua proses yang berbeda. Lip-synching adalah proses yang dapat

dilakukan sebelum animasi dibuat. Ketika kita siap menganimasi mulut karakter, seorang animator kartun harus tahu semua aksi mulut yang akan diperlakukan dan pada *frame* yang tepat ketika akan digunakan. Sebagai bahan pertimbangan, bahwa animasi dibuat terakhir kali. Setiap langkah sebelumnya adalah sama pentingnya dengan animasi yang sesungguhnya. Tetapi yang paling utama adalah karakter dan cerita.  
(<http://budi.akmibaturaja.ac.id/2009/03/>)

b. Minat

Minat merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang khususnya pelajar siswa yang menuntut ilmu yang dapat menarik perhatian rasa senang, gembira terhadap suatu objek yang dilihat dan didengar, misalnya siswa mendengarkan dan melihat penjelasan mata pelajaran yang diberikan guru. Dengan kata lain minat itu sendiri merupakan suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Oleh karena itu, minat salah satu faktor yang penting untuk mendorong melaksanakan usahanya (prestasi) sesuai dengan apa yang direncanakan, misalnya siswa yang ingin mencapai prestasi belajar, siswa ingin mencari pengetahuan baru, informasi baru, maka ia harus mempunyai minat dan perhatian terhadap informasi yang akan didapatkan ataupun ia akan belajar dengan sungguh-sungguh.

Menurut Wrigstone (Wayan dan Sumartana, 1986 : 230) minat sangat penting dalam pendidikan, sebab merupakan sumber dari usaha. Anak-anak tidak perlu mendapat dorongan dari luar apabila pekerjaan yang dilakukan cukup menarik minat.

Adapun yang dimaksud dengan minat adalah gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktivitas yang mestimulir perasaan senang pada suatu individu.

Sedangkan menurut Slameto (Syaiful, 2002 : 157) minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Menurut Reber minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak faktor-faktor internal pemusatan, perhatian, keinginan, motivasi, dan kebutuhan (Muhibbin, 2002 : 156).

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan minat merupakan salah satu keinginan yang kuat, timbul dari dalam diri individu terhadap sesuatu yang diinginkan untuk mencapai tujuan sehingga dapat mempengaruhi hasil yang dikerjakannya sehingga seseorang yang ingin mencapai suatu pelajaran atau ingin mendapatkan informasi/berita tentu ia

harus mampu untuk menimbulkan minat dan perhatian sehingga ia dapat mempelajari dengan semangat. Begitu juga dengan siswa SD Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru jika mereka mempunyai minat informasi untuk menambah pengetahuan baru secara tidak langsung dapat membangkitkan gairah mereka untuk memiliki sesuatu yang mereka inginkan.

Dalam buku Psikologi Komunikasi, minat dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal :

#### 1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri individu, faktor tersebut adalah faktor *sosiopsikologis*, *sosiogenesis*, sikap, kebiasaan dan kemauan. Faktor *sosiopsikologis*, manusia merupakan makhluk sosial, dari proses sosial ia merupakan beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilakunya. Disini dapat mengklasifikasinya kedalam tiga komponen-komponen *afektif* (aspek emosional), *kognitif* (aspek intelektual) dan *konatif* (aspek visional). Bila kita ditugaskan untuk meneliti beberapa orang siswa berada di kelas, kita tidak akan dapat menjawab berapa orang diantara mereka yang berbaju putih sebelum melihat kedalam kelas. Faktor *sosiogenesis* sikap, kebiasaan dan kemauan, semua ini mempengaruhi minat. Dalam perjalanan naik gunung, geolog akan memperhatikan bantuan; ahli botani memperhatikan bunga-bunga; ahli zoologi memperhatikan binatang; seniman memperhatikan warna dan bentuk.



## 2. Faktor Eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor yang terdapat diluar individu, faktor lingkungan atau situasional. Faktor tersebut adalah faktor gerakan, intensitas stimuli, kebaharuan dan perulangan. Faktor gerakan, seperti organisme yang lain, manusia secara visual tertarik pada objek-objek yang bergerak. Kita senang melihat huruf-huruf dalam display yang bergerak menampilkan nama barang yang diiklankan, pada tempat yang dipenuhi benda mati, kita akan tertarik hanya pada tikus kecil yang bergerak. Faktor intensitas stimuli kita akan memperhatikan stimuli yang lebih menonjol dari stimuli yang lain. Warna merah pada latar belakang putih, suara keras dimalam sepi, tubuh jangkung ditengah-tengah orang pendek (Rakhmad, 2001 : 52).

Dalam *Essential English Dictionary* bahwa seseorang dikatakan berminat adalah :

1. Giat berusaha untuk mengetahui secara mendalam tentang sesuatu, melakukan sesuatu atau terlibat didalamnya.
2. Melakukan sesuatu aktivitas dengan senang hati baik dalam bentuk mempelajarinya atau mengikutinya serta mau menyisihkan waktu tertentu untuk kegiatan tersebut.
3. Memiliki perhatian dan keingintahuan yang tinggi terhadap kegiatan tersebut.
4. Merasa beruntung dalam melakukan kegiatan tersebut (Anne Seaton, 1995 : 500).

Dapat diketahui bahwa minat mengandung beberapa unsur yaitu :

1. Kecenderungan

Kecenderungan yakni hasrat agar kita betul-betul melakukan suatu perbuatan atau aktifitas tertentu, kecenderungan bisa dipengaruhi oleh komponen kognitif (pengetahuan) dan komponen afektif (emosional).

2. Kemauan

Kemauan merupakan dorongan dari dalam diri yang berdasarkan pikiran dan perasaan serta seluruh pribadi seseorang yang membuat kegiatan terarah pada tercapainya tujuan tertentu yang berhubungan dengan kebutuhan hidup pribadi.

3. Perhatian

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan perhatian dan sebagainya dengan menyampingkan yang lain.

4. Kehendak

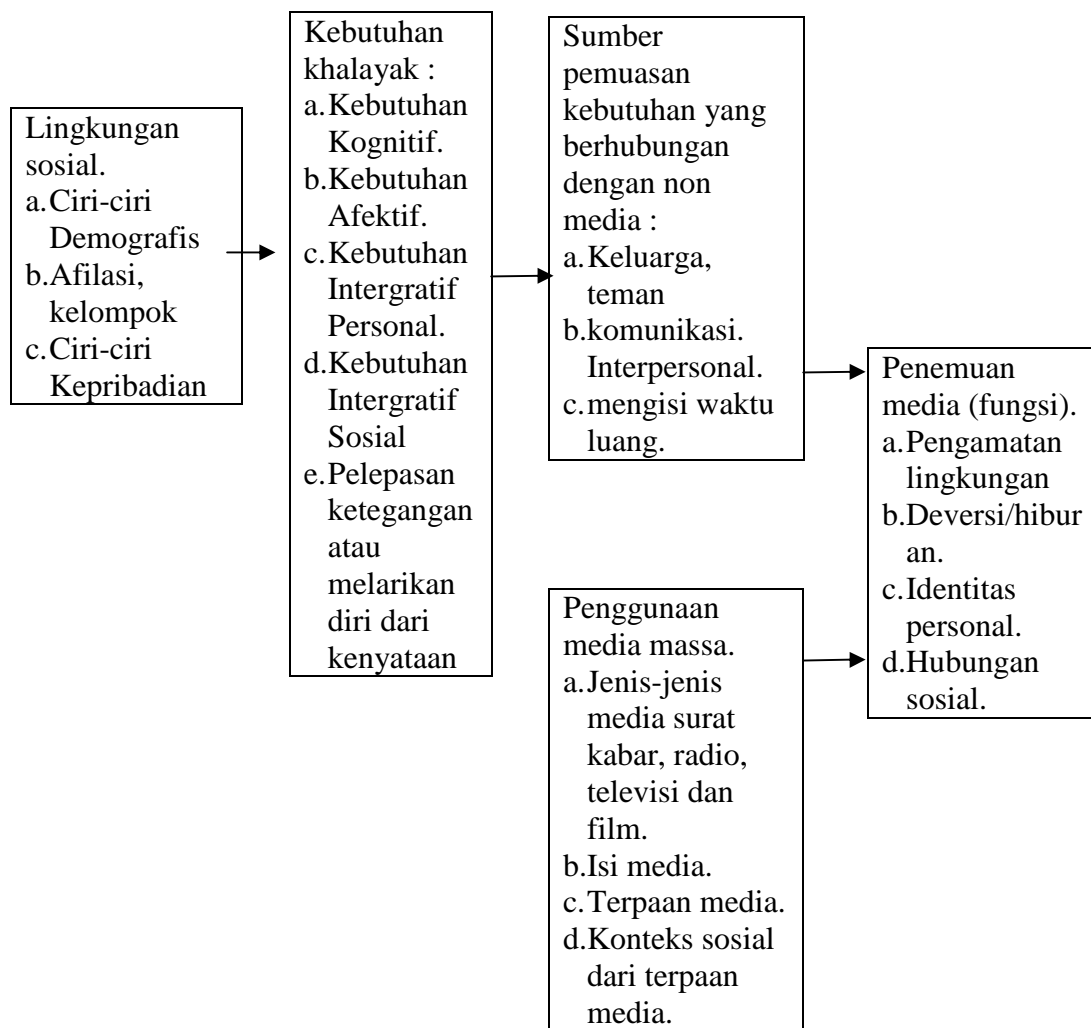
Kehendak adalah salah satu unsur pendorong agar berbuat sesuatu dan merupakan motor penggerak perbuatan dan kelakuan manusia (Ahmadi, 1992 : 83).

Apabila dilihat dari faktor diatas maka secara otomatis minat seorang untuk melakukan tindakan ataupun aktivitas untuk memenuhi keinginannya tidak lepas dari faktor-faktor sebagaimana dijelaskan diatas. Oleh karna itu faktor tersebut perlu diperhatikan oleh siapapun demi untuk mengetahui faktor yang lebih cenderung mempengaruhi seseorang.

Sesuai dengan hal diatas, penulis menggunakan Teori *uses and gratification* (kegunaan dan kepuasan). Teori ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Use on Mass Communications : Current Pers-pectives on Gratification Research*. Teori *uses and gratifications* milik Blumer dan Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang paling aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori *uses and gratifications* mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori *uses and gratifications* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya, manusia itu mempunyai otonomi wewenang untuk memperlakukan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya.

Teori uses and gratifications beroperasi dalam beberapa cara yang bisa dilihat dalam bagan dibawah ini.



Kebutuhan kognitif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan, dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran dan dorongan untuk menyelidiki. Kebutuhan afektif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan dan

emosional pengalaman-pengalaman yang estetik, menyenangkan, dan emosional. Kebutuhan pribadi secara integratif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal itu bisa diperoleh dari hasrat akan harga diri. Kebutuhan sosial secara integratif adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi. Sementara itu kebutuhan pelepasan adalah kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindari tekanan, ketegangan dan hasrat akan keanekaragaman (Nurudin, 2007 : 191)

Penggunaan media terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai media, jenis isi media yang dikonsumsi dan berbagai hubungan antara individu konsumen media dengan isi media yang dikonsumsi atau dengan media secara keseluruhan. Efek media dapat dioperasionalkan sebagai evaluasi kemampuan media untuk memberikan kepuasan, sebagai dependensi media dan sebagai pengetahuan (Rakhmat, 2004 : 66).

Setelah melihat keterangan yang dipaparkan menurut para ahli, maka teori yang dapat menjadi acuan dasar dalam penelitian ini adalah *uses and gratifications*. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dari sinilah timbul istilah *Uses and Gratifications*, yaitu penggunaan dan pemenuhan kebutuhan.

Model *uses and gratifications* berasumsi bahwa komunikasi massa berguna (*utility*), bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif (*intentionality*), bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan preferensi (*selectivity*) dan khalayak sebenarnya kepala batu (*stubborn*). Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi.

Teori ini memberi penjelasan mengenai keberadaan dan kadar kekuasaan media dalam masyarakat yang ditandai oleh luasnya jangkauan, institusi dan kurangnya integrasi kelompok setempat. Kenyataannya media dapat dikendalikan atau dikelola secara monopolistik untuk dijadikan alat utama yang efektif dalam mengorganisasi massa yang terdiri dari kelompok khalayak, konsumen, pasar dan pemilih. Media massa merupakan corong penguasa, pemberi pendapat dan instruksi, serta kepuasan jiwani, sehingga bukan hanya membentuk hubungan ketergantungan (*dependensi*) masyarakat pada media dalam hal penciptaan pendapat tetapi juga dalam penciptaan identitas dan kesadaran (Denis, 1987 : 45).

Selanjutnya teori ini menambahkan bahwa, para pecandu berat media televisi (*heavy viewers*) akan menggap bahwa apa yang terjadi di televisi itulah dunia senyatanya. *Heavy viewers* sendiri menurut Santi Indra ([www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com)) adalah pecandu berat televisi yang menonton sedikitnya 4 jam sehari, seperti halnya subjek penelitian ini

Dengan demikian, mereka tentunya akan menyimpulkan bahwa tayangan yang mereka lihat dalam film kartun adalah realitas nyata, sama dengan kehidupan sehari-hari dan menganggap hal ini adalah biasa. Sebagaimana efek kultivasi memberi kesan bahwa lingkungan sekitarnya sama seperti yang tergambar dalam televisi.

Bukan itu saja, kemampuan berfikir anak usia 10-12 tahun (subjek penelitian) yang belum mampu berfikir secara kritis tentang apa yang ada di balik kejadian, juga menyebabkan anak dengan mudah menganggap apa yang ditampilkan televisi dengan tayangan tersebut, khususnya dalam film kartun yang menjadi tontonan favorit mereka adalah hal-hal yang boleh-boleh saja dilakukan dalam kehidupan mereka.

## **H. Konsep Operasional**

Dengan latar belakang yang telah penulis jelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan suatu konsep operasional yang nantinya akan menjadi tolak ukur dalam melakukan penelitian di lapangan. Konsep ini merupakan konsep yang jelas dan spesifik. Adapun indikator-indikator karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru adalah sebagai berikut :

- a. Jenis film kartun
- b. Tokoh-tokoh utama dalam film kartun
- c. Gaya bahasa yang digunakan dalam film kartun
- d. Properti yang ditampilkan

Alasan para siswa menyukai karakteristik film kartun di Global TV sebagai berikut :

- a. Waktu tontonan
- b. Pendamping disaat menonton
- c. Hal yang diingat setelah menonton

## **I. Metode Penelitian**

- a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru.

- b. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru, sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Karakteristik Film Kartun khususnya yang disiarkan di Global TV.

- c. Sumber Data

Yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru, yang berumur 10-12 tahun, dimana masing-masing kelas diwakili oleh 20 orang siswa.

- d. Populasi dan Sampel

Populasi ialah semua nilai, baik hasil perhitungan maupun pengukuran, baik kuantitatif maupun kualitatif, daripada karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas (Husaini dan Purnomo, 2006:43). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 026



Negeri Kec.Sukajadi Pekanbaru yang berumur 10-12 tahun dimana total jumlah populasi murid tersebut adalah 160 orang.

Sedangkan teknik penarikan sampel yaitu dengan menggunakan teknik *Random Sampling* yakni pengambilan sampel secara acak. Dimana nantinya masing-masing kelas hanya diambil 20 orang siswa secara sampel. Sehingga total sampel yang diambil dari ke-8 kelas adalah 160 orang siswa.

e. Teknik Pengambilan Data

1. Observasi

Karl Weick mendefenisikan observasi sebagai “pemilihan, pengubahan, pencatatan, dan pengodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme *in situ*, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris”(Rakhmat, 2005:83).

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi (data) dari responden dengan cara bertanya langsung secara bertatap muka (*face to face*) atau dengan memanfaatkan sarana komunikasi lain (Bagong suyanto dan Sutinah, 2007: 69). Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik wawancara terpimpin yaitu Tanya jawab yang terarah untuk mengumpulkan data-data yang relevan saja (Husaini dan Purnomo, 2000: 59).

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen di sekolah (Husaini dan Purnomo, 2000:73)

#### f. Teknik analisa data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik Deskriptif Kualitatif dengan Persentase yang mana apabila suatu data telah terkumpul, kemudian diklasifikasikan menjadi dua yaitu Kualitatif dan Kuantitatif. Yang mana Kualitatif adalah diungkapkan dengan kata-kata atau kalimat, sedangkan Kuantitatif adalah yang berwujud angka-angka yang mana hasil pengukuran dan penghitungannya dapat dijumlahkan, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang didapat maka akan diperoleh persentase. Namun hasil akhir dari data ini bukan berbentuk angka-angka melainkan berbentuk kata-kata. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas (Arikunto, 2005:269).

## **J. Sistematika Penulisan**

Bentuk sistematika penulisan hasil penelitian ini disusun dalam lima bab dengan bentuk sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

- a. Latar Belakang
- b. Alasan Pemilihan Judul
- c. Perumusan Masalah
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan dan Kegunaan Penelitian
- f. Penegasan Istilah
- g. Kerangka Teoritis
- h. Konsep Operasional
- i. Metode Penelitian
- j. Sistematika Penulisan

### **BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

- a. Letak Geografis
- b. Sejarah Berdirinya
- c. Visi dan Misi
- d. Struktur Organisasi
- e. Keadaan Siswa

### **BAB III PENYAJIAN DATA**

### **BAB IV ANALISA DATA**

### **BAB V PENUTUP**

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN**

Objek dalam pelaksanaan penelitian ini adalah SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru, maka agar pembaca mendapatkan gambaran yang lebih jelas akan penulis uraikan beberapa penjelesan sebagai berikut :

#### **A. Letak Geografis**

SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru berdiri tahun 1981, terletak di jalan Durian Komplek Brimob Kelurahan Harjosari Kecamatan Sukajadi Pekanbaru Riau. SD Negeri 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru merupakan suatu lembaga pendidikan dan pengajaran yang bersifat umum dan salah satu sekolah yang memiliki banyak prestasi di Pekanbaru. SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru berada di sebidang tanah seluas 1.825M<sup>2</sup> dan luas bangunan 1788M<sup>2</sup>. Adapun daerah-daerah yang membatasi wilayah SD Negeri 026 Pekanbaru adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Barat : Asrama Brimob
- b. Sebelah Utara : Jalan Durian
- c. Sebelah Timur : Asrama Brimob
- d. Sebelag Selatan : Asrama Brimob

SD Negeri memiliki siswa sebanyak 343 siswa dan memiliki beberapa fasilitas sekolah yaitu:

- a. Ruang kepala sekolah 1 ruangan.
- b. Ruang kelas sebanyak 6 kelas.

- c. Ruang majelis guru 1 ruangan.
- d. Ruang perpustakaan 1 ruangan.
- e. Gudang 2 buah.
- f. Toilet guru 2 buah.
- g. Toilet siswa 2 buah.

## **B. Sejarah Berdiri**

SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru pertama kali berdiri tahun 1980 yang dipimpin oleh ibu T. Panjaitan dengan masa baktinya 1980 sampai 2001, pada saat itu sekolah tersebut hanya memiliki murid kelas 2 dan 3 saja. Namun tahun 1981 SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru menerima murid kelas 1, dan semenjak itu SD Negeri tersebut menjadi salah satu sekolah favorit hingga sampai saat ini.

## **C. Visi dan Misi**

### **Visi**

“Menjadikan sekolah yang berdisiplin, berprestasi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, beriman dan bertaqwa, berbudaya Melayu dan berwawasan lingkungan”

## **Misi**

1. Menerapkan disiplin dalam segala kegiatan dengan menjadikan personil sekolah sebagai panutan.
2. Melaksanakan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan yang berorientasi kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).
3. Menumbuh kembangkan penghayatan dan pengamalan ajaran agama yang dianut, budaya bangsa Indonesia dan budaya Melayu sehingga menjadi sumber karifan dalam bertindak.
4. Mengoptimalkan akhlak yang mulia dalam hubungan kemanusiaan antar warga sekolah, sehingga timbul rasa kebersamaan, kekeluargaan dan keakraban yang harmonis.
5. Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler (pramuka, olahraga, kesenian, keagamaan dan keterampilan) agar siswa dapat menggali potensi dirinya dan berkembang secara optimal.
6. Mengoptimalkan pelaksanaan program K3 (kebersihan, keindahan dan ketertiban) untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, teduh dan sehat.
7. Menumbuh kembangkan sikap kepedulian sosial warga sekolah terhadap lingkungan masyarakat sekitarnya melalui kegiatan nyata dalam kehidupan sehari-hari.
8. Meningkatkan partisipasi aktif orang tua siswa dan masyarakat dalam pengembangan kemajuan pendidikan di SD Negeri 026 Sukajadi Pekanbaru.

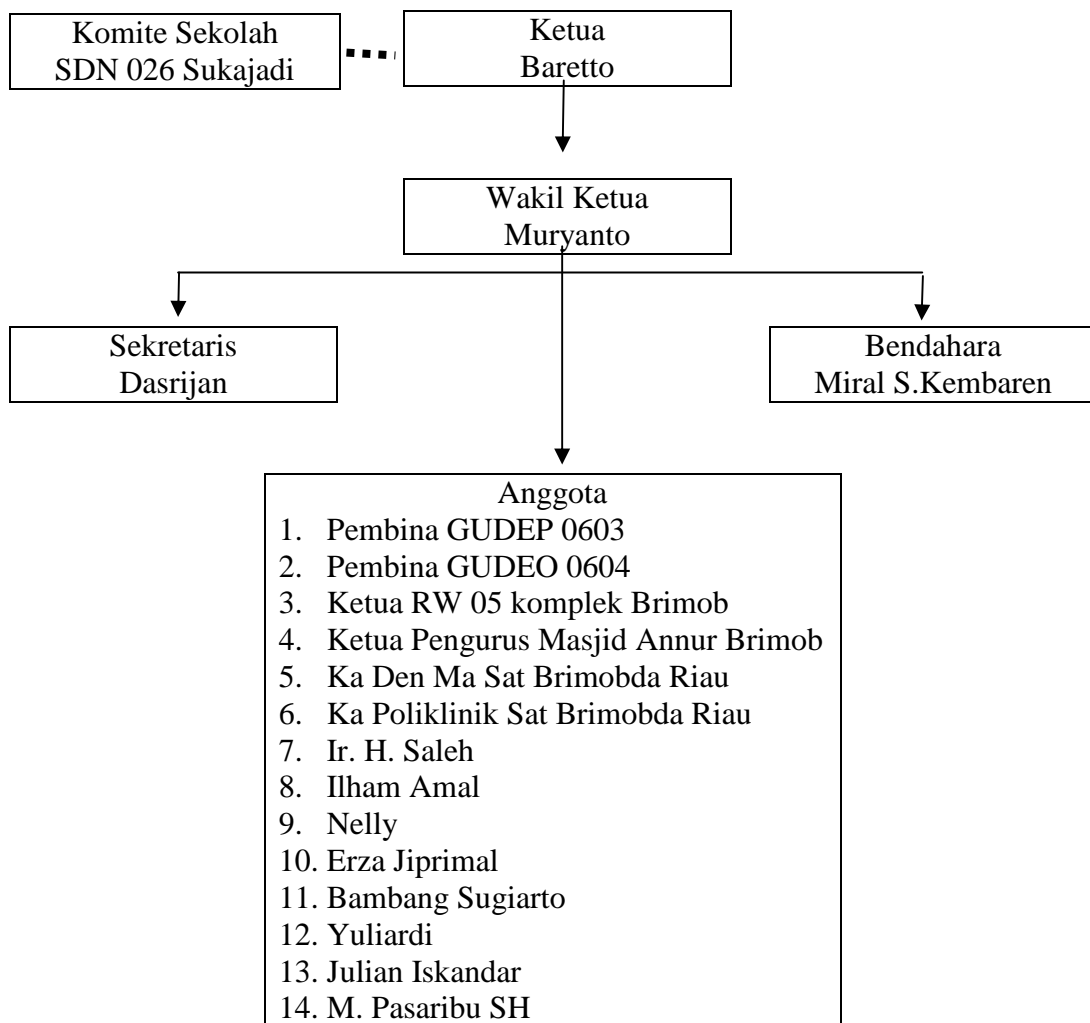
#### D. Struktur Organisasi

##### STRUKTUR ORGANISASI

MAJELIS PEMBIMBING GUGUS DEPAN (MABIGUS)

0603 – 0604 SDN 026 SUKAJADI PEKANBARU

MASA BAKTI 2006/2009



Keterangan — : Garis Komando / Instruksi

... : Garis Koordinasi / Konsultasi

URAIAN TUGAS (JOB DESCRIPTION) PERSONIL MABIGUS 0603 - 0604

SDN 026 SUKAJADI PEKANBARU

MASA BAKTI : 2006 – 2009

a. Ketua

15. Memimpin dan mengelola seluruh kegiatan MABIGUS 0603 – 0604 SDN 026 Sukajadi Pekanbaru masa bakti 2006 – 2009.
16. Bersama dengan seluruh anggota bertanggung jawab atau pelaksanaan tugas MABIGUS 0603 – 0604 SDN 026 Sukjadi Pekanbaru.
17. Menandatangani seluruh surat keluar.
18. Mengetahui pemasukan dan pengeluaran yang MABIGUS 0603 -0604 yang berasal dari masyarakat atau orang tua murid.
19. Mengetahui pemasukan dan pengeluaran dana sekolah yang memang ada kewenangan untuk mengetahuinya.
20. Mengelola surat-surat masuk dan mendistribusikan kepada pengurus dan anggota lainnya sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing.
21. Membaca, memahami dan menganalisa hasil rapat (notulen) yang dibuat oleh sekretaris.
22. Memimpin rapat / pertemuan.
23. Memberi tugas dan mengarahkan pengurus dan anggota lainnya sesuai dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing.
24. Melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait.



b. Wakil Ketua

1. Membantu ketua dalam melaksanakan tugasnya.
2. Mengerjakan dan menyelesaikan tugas yang diberikan ketua.
3. Memonitor dan memantau pelaksanaan kegiatan yang ada.
4. Memberikan saran dan masukan kepada ketua.
5. Mewakili ketua apabila berhalangan.
6. Menandatangani surat keluar jika ketua berhalangan atau sesuai dengan pelimpahan wewenang ketua.
7. Memaraf surat-surat keluar.

c. Sekretaris

1. Melaksanakan mekanisme administrasi dan kehumasan.
2. Mengikuti rapat-rapat dan membuat notulen rapat.
3. Memperbanyak dan menyebarkan informasi / kegiatan sosial dengan tugas yang diberikan ketua.
4. Secara aktif mengoptimalkan pekerjaan / kegiatan anggota.
5. Menandatangani surat-surat keluar jika dikeluarkan.
6. Mewakili ketua dan wakil ketua apabila berhalangan.

d. Wakil Sekretaris

Secara umum, membantu dan bekerja sama dengan sekretaris menyelesaikan tugas-tugas kesekretariatan dan tugas yang diberikan ketua.

e. Bendahara

1. Menerima, menyimpan dan mengeluarkan uang atas perintah dan persetujuan ketua.
2. Membukukan uang masuk dan uang keluar yang disetujui oleh ketua / wakil ketua.
3. Membuat laporan keuangan secara berkala atau pada waktu-waktu tertentu yang disetujui ketua.
4. Mengumpulkan bukti-bukti uang masuk dan uang keluar (kwitansi, faktur, bon dan lain-lain).
5. Mengelola harta benda MABIGUS 0603 – 0604 selama masa bakti kepengurusan MABIGUS 0603 - 0604.

f. Anggota

Bersama-sama pengurus lainnya melaksanakan kegiatan yang telah diciptakan.

**E. Ketenagaan**

Ketenagaan yang dimaksud dalam pengertian ini adalah orang yang terlibat secara langsung dalam proses kegiatan belajar mengajar siswa di SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru, baik itu guru maupun penjaga sekolah yang berada dilingkungan sekolah tersebut. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**TABEL I.1**  
**JUMLAH PEGAWAI PERJABAATAN PFUNGSIONAL**  
**MENURUT JENIS KELAMIN TA.2008/2009**

Jumlah Tenaga						Jumlah	
Kepala Sekolah		Guru		Penjaga Sekolah			
L	P	L	P	L	P	L	P
1	-	7	16	1	-	9	16

Sumber Data : *Laporan Bulan November SD Negeri 026*

*Kecamatan Sukajadi Pelambaru 2009.*

Penjelasan dari tabel diatas, bahwa keseluruhan jumlah dari tenaga/karyawan yang berada pada lingkungan SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru semuanya berjumlah 25 orang, diantaranya 1 orang kepala sekolah, 24 orang guru perempuan, dan 1 orang penjaga sekolah.

Dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan, guru sebagai tenaga edukatif mempunyai kontribusi yang sangat penting, karena proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sangat di tentukan oleh kompetensi guru.

Guru meupakan salah satu unsur yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Tanpa guru, proses belajar mengajar tidak akan dapat berjalan dengan baik dan lancar serta besar kemungkinan pencapaian tujuan sulit tercapai. Namun demikian, penulis tidak menekankan bahwa jumlah guru itu sudah dapat dijadikan jaminan atau standar keberhasilan dalam membawa

anak didik kearah tujuan yang telah ditetapkan. Namun yang jelas sosok guru memang harus ada.

Adapun keadaan guru-guru SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**TABEL I.2**  
**KEADAAN GURU SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**  
**MENURUT STATUS KEPEGAWAIAN DAN JABATAN**

No	Status Kepegawaian	Jabatan	Jenis Kelamin		jumlah		
			L	P	L	P	L+P
1	Guru Tetap	Kepala Sekolah	1	-	1	-	1
		Guru PNS	2	14	2	14	16
2	Guru Tidak Tetap	Guru Bantu	1	-	1	-	1
		Guru Honor Komite	3	3	3	3	6
Jumlah					7	17	24

Sumber Data : *Laporan Bulan juli SDN 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru Tahun 2009.*

Penjelasan dari tabel diatas, jumlah guru yang mengajar di SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru tersebut dibagi menurut status kepegawaiannya. Guru tetap yang berjumlah 16 orang, sedangkan guru tidak tetap meliputi guru bantu berjumlah 1 orang dan guru honor komite berjumlah 6 orang.

**TABEL I.3**  
**KEADAAN GURU MENURUT IJAZAH TERTINGGI**

No	Jabatan	Ijazah Tertinggi						Jumlah
		SLTA	D1	D2	D3	S1	S2	
1	Kepala Sekolah	-	-	-	-	1	-	1
2	Guru Tetap	6	-	9	-	1	-	16
3	Guru Bantu	-	-	1	-	-	-	1
4	Guru Honor Komite	1	-	1	1	3	-	6

Sumber Data: *Laporan Bulan Desember SD Negeri 026 Kecamatan*

*Sukajadi Pekanbaru Tahun 2009.*

#### **F. Keadaan Siswa**

Sebagaimana halnya guru, siswa merupakan factor komponen yang terpenting disebuah sekolah, dalam terlaksananya pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar. Peningkatan jumlah siswa yang masuk pada sekolah tersebut tidak terlepas dari mutu sekolah dan kualitas para pendidik. Disadari tanpa adanya siswa, proses belajar mengajar tidak akan berlangsung, dikarenakan siswa adalah subjek dan objek penelitian. Untuk mengetahui keberadaan siswa yang ada di SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**TABEL II.1**  
**KEADAAN SISWA SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**  
**MENURUT KELAS DAN JENIS KELAMIN**

No	Kelas	Banyak Murid		
		L	P	Jumlah
1	I	36	34	70
2	II	28	33	61
3	III	29	33	62
4	IV	22	30	52
5	V	26	24	50
6	VI	28	20	48
Jumlah		169	174	343

Sumber Data: *Laporan Bulan Desember SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru Tahun 2009.*

Keterangan pada tabel diatas, jumlah dari keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 343 siswa yang dibagi menurut kelas dan jenis kelamin. Kelas 1 dengan jumlah siswa 70 orang, diantaranya 36 orang siswa laki-laki dan 34 orang siswa perempuan, kelas 2 dengan jumlah 61 orang, diantaranya 28 orang siswa laki-laki dan 33 orang siswa perempuan, kelas 3 dengan jumlah 62 orang, diantaranya 29 orang siswa laki-laki dan 33 orang siswa perempuan, kelas 4 dengan jumlah 52 orang, diantaranya 22 orang siswa laki-laki dan 30 orang siswa perempuan, kelas 5 dengan jumlah 50 orang, diantaranya 26 orang siswa laki-laki dan 24 orang siswa perempuan,

kelas 6 dengan jumlah 48 orang, diantaranya 28 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan.

**TABEL II.2**  
**KEADAAN SISWA BERDASARKAN AGAMA SDN 026**  
**KEC. SUKAJADI PEKANBARU**

No	Agama	Banyak Murid		
		L	P	Jumlah
1	Islam	150	149	299
2	Protestan	17	23	40
3	Katolik	2	1	3
4	Budha	-	1	1
5	Hindu	-	-	-
Jumlah		169	174	343

Sumber Data: *Laporan Bulan Desember SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru Tahun 2009.*

Keterangan pada tabel diatas, jumlah dari keseluruhan siswa pada tahun ajaran 2008/2009 sebanyak 343 siswa yang dibagi menurut Agama dan jenis kelamin. Agama Islam dengan jumlah siswa 299 orang, diantaranya 150 orang siswa laki-laki dan 149 orang siswa perempuan. Agama Protestan dengan jumlah siswa 40 orang, diantaranya 17 orang siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Agama katolik dengan jumlah siswa 3 orang, diantaranya 2 orang siswa laki-laki dan 1 orang siswa perempuan. Agama Budha dengan jumlah siswa 1 orang perempuan.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru kebanyakan memeluk agama Islam yaitu 299 orang siswa.

Setiap siswa pada umumnya memiliki dua jenis kegiatan. Kegiatan tersebut bersifat Intrakulikuler dan bersifat ekstrakulikuler. Kedua kegiatan tersebut bertujuan untuk:

1. Menyiapkan siswa ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan dapat mengembangkan diri sejalan dengan ilmu dan teknologi.
2. Meningkatkan kemampuan siswa mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam sekitar.

Kegiatan intrakulikuler adalah suatu kegiatan belajar mengajar para siswa yang telah dibakukan dalam bentuk kurikulum belajar. Disini para siswa dapat secara intensive menyerap dan mempelajari sejumlah mata pelajaran yang diberikan oleh sekolah. Sedangkan kegiatan ekstrakulikuler adalah seluruh kegiatan yang bersifat menunjang kegiatan intrakulikuler, kegiatan ini tidak dibakukan dalam kurikulum serta tidak diwajibkan untuk mengikutinya, akan tetapi meskipun demikian kegiatan ekstrakulikuler sangat bermanfaat didalam menunjang proses belajar mengajar siswa, karena kegiatan ini memberikan bekal keterampilan para siswa sebagai tambahan atas hal- hal yang belum diberikan pada kegiatan yang bersifat intrakulikuler.

Untuk SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru, kegiatan ekstrakulikuler ini diikuti oleh seluruh para siswa. Kegiatan ini diberikan



sebagai upaya untuk meningkatkan dinamika dan kreativitas para siswa dan kegiatan ini dilangsungkan di luar jam pelajaran.

Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler ini dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif guna mengisi waktu luang mereka. Disamping itu dengan kegiatan ekstrakurikuler siswa juga mendapatkan hiburan karena dalam kegiatan ini juga ada permainan dan praktek. Contohnya seperti PRAMUKA (Praja Muda Kirana). Dalam kegiatan ini ada teori praktek dan permainan. Dengan adanya hiburan ini siswa dapat terhindar dari hal-hal yang dapat menjerumuskan pada perbuatan-perbuatan kurang terpuji.

Adapun kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan di SD Negeri Kecamatan Sukajadi Pekanbaru adalah :

a. Kesenian

Dengan adanya aktivitas kesenian ini diharapkan para siswa mempunyai kreativitas dan nilai estetika dalam mengapresiasi nilai-nilai budaya dan nilai-nilai kesenian lainnya. Siswa diajak untuk mempelajari, menghayati, sekaligus mengapresiasi sejumlah hasil budaya yang merupakan produk atau kreativitas Bangsa Indonesia, sebagai suatu Bangsa yang memiliki nilai kepekaan estetika yang tinggi, terbukti dari hasil-hasil budaya dan seni yang dihasilkannya. Dengan mengikuti efektivitas ini siswa juga dibekali dengan kemampuan berolah seni dan diharapkan dapat dijadikan bekal dimasa yang akan datang, jenis kegiatan seni antara lain:

1. Paduan suara.

2. Seni musik.

b. Olahraga

Dengan aktivitas ini diharapkan siswa yang mempunyai bakat dan minat dalam bidang olah raga dapat tersalurkan dengan baik. Selain itu juga bertujuan untuk menumbuhkan bibit yang potensial yang pada akhirnya mampu berprestasi dalam dunia olah raga. Jenis kegiatan olah raga ini meliputi:

1. Tenis Lapangan.

2. Pencak Silat.

3. Senam.

c. Keorganisasian

Pembinaan keorganisasian bagi siswa bertujuan untuk mempersiapkan siswa sebagai kader penerus cita-cita perjuangan bangsa, dan juga untuk menciptakan calon-calon yang berjiwa luhur. Selain itu juga untuk membantu remaja agar memiliki kepekaan manusiawi yang diharapkan dalam diri remaja akan tumbuh sikap, ucapan dan tindakan yang bertanggung jawab serta bijaksana dalam mengambil keputusan. Jenis kegiatan ini meliputi:

1. Pramuka.

2. Paskibra.

Beberapa prestasi yang pernah diraih oleh siswa-siswa SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru antara lain:

- a. Juara 1 nyanyian suara putri peserta Sirga Kwartir Daerah Riau tahun 2009.
- b. Juara 1 peserta siaga Kwarcab 06 Pekanbaru 2009 (4 orang).
- c. Juara 2 putra senam olimpiade olahraga siswa nasional tingkatan SD Dispora Kota Pekanbaru se-Kota Pekanbaru tahun 2009.
- d. Juara 2 nyanyian solo putra peserta Niaga Kwartir Daerah Riau tahun 2009.
- e. Juara 2 Shalat putra peserta Sirga Kwartir Daerah Riau tahun 2009.
- f. Juara 2 peserta siaga Kwarcab 06 Pekanbaru tahun 2009.
- g. Juara 3 putri pencak silat jurus tunggal olimpiade olahraga siswa nasional tingkat SD Dispora Kota Pekanbaru se-Kota Pekanbaru tahun 2009 (2 orang).
- h. Juara 3 peserta siaga Kwarcab 06 Pekanbaru tahun 2009.
- i. Juara 5 lintas kota penggalang SD putri Kwarcab 06 Pekanbaru tahun 2009.
- j. Juara 1 tenis lapangan putri olimpiade olahraga siswa nasional tingkat SD/MI Kota Pekanbaru tahun 2008.
- k. Juara 1 lomba senam pagelaran dan lomba siswa SD se-Kota Pekanbaru SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru tahun 2008.
- l. Juara 3 lomba MTQ putra pagelaran dan lomba siswa SD se-Kota Pekanbaru SMP Muhammadiyah 1 Pekanbaru tahun 2008.

- m. Juara umum 1 putri penggalang SD HUT I GUDEP II. 13-11. 14 SDN 020  
Simp. Tiga tahun 2007.
- n. Juara umum 2 putra penggalang SD HUT I GUDEP II.13-11. 14 SDN 020  
Simp. Tiga tahun 2007.
- o. Juara 2 lomba lukis tingkat SD se-Kec. Sukajadi Perguruan advent  
Pekanbaru tahun 2007.
- p. Juara 2 lomba rebana antar MDA Pekan Muharram 1425H/2004.
- q. Juara 3 pelajar putra tenis meja hari jadi ke-219 Kota Pekanbaru tahun  
2003.

Itulah beberapa prestasi-prestasi yang bersifat ekstrakurikuler yang dilaksanakan atau diselenggarakan SD Negeri 026 Kecamatan Sukajadi Pekanbaru dan beberapa prestasi yang telah diraih. Apabila disimak dari tujuan yang hendak dicapai pada masing- masing aktivitas tersebut, maka aktivitas yang diselenggarakan itu sepenuhnya mengarahkan siswa pada kegiatan yang bersifat konstruktif, dan juga untuk menghindarkan siswa dari kegiatan-kegiatan yang bersifat destruktif yang pada dasarnya dapat menghindarkan siswa pada penggunaan waktu luang pada jam sekolah.

### **BAB III**

#### **PENYAJIAN DATA**

Pada bab ini disajikan tentang data yang berhasil diperoleh penulis dari penelitian yang dilakukan secara langsung dilapangan, tentang Karakteristik Film Kartun di Global TV yang Diminat Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru, dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Wawancara dilaksanakan dengan cara berkomunikasi langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini, wawancara diajukan kepada siswa SD yang langsung menjadi subjek penelitian. Wawancara yang penulis lakukan merupakan wawancara terpimpin agar tanya jawab yang dilakukan terarah. Namun cara penyajian datanya penulis juga menggunakan tabel untuk mempermudah dalam menganalisisnya.

Observasi yang dilakukan penulis dengan mengamati secara langsung bagaimana respon siswa SDN 026 Kec. Sukajadi tentang karakter film yang mereka tonton. Observasi yang penulis lakukan adalah sebanyak 8 kali dengan menggunakan format observasi. Dalam format tersebut, penulis memuat sebanyak 3 item, seperti yang tertuang dalam konsep operasional. Selanjutnya dari hasil observasi ini penulis akan menuangkannya dalam bentuk tabel, agar nantinya lebih memudahkan dalam penyajian data serta menganalisisnya.

Selanjutnya dari hasil observasi ini penulis akan menuangkannya dalam bentuk tabel, agar nantinya lebih memudahkan dalam penyajian data serta menganalisisnya.

Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dipergunakan dalam mengumpulkan data. Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini berupa laporan yang dapat menambah keakuratan data yang diperoleh dari wawancara dan observasi.

Data yang tercantum pada bab ini merupakan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap siswa sebagaimana yang penulis sebutkan diatas. Adapun observasi ini dilakukan sebanyak 8 kali observasi di SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru.

### **1.1 Karakteristik Film Kartun Di Global TV Yang Diminati Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru**

**TABEL III.1  
HASIL WAWANCARA 1**

Tanggal Observasi : 14 Desember 2009  
Kegiatan : Belajar Mengajar  
Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas III A

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Tas
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
5	Naruto	Hitachi	Serius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Poster

7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
9	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju
10	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
11	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
12	Naruto	Sasuke	Serius	Poster
13	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
14	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
15	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
16	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
17	Dora The Explorer	Dora	Lucu	Tas
18	Spongebob Square Pants	Crab	Lucu	Tas
18	Naruto	Sakura	Serius	Baju
20	Naruto	Sakura	Serius	Poster

**TABEL III.2**  
**HASIL WAWANCARA 2**

Tanggal Observasi : 15 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Mengajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas IV A

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
2	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Peruncing
5	Spongebob Square Pants	Crab	Serius	Buku Tulis
6	Naruto	Naruto	Lucu	Pedang
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Buts	Lucu	-
9	One Peace	Lutfi	Lucu	-
10	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
11	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju

12	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
13	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
14	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
15	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
16	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
17	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
18	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
19	Naruto	Hitachi	Serius	Baju
20	Naruto	Naruto	Lucu	Baju

**TABEL III.3**  
**HASIL WAWANCARA 3**

Tanggal Observasi : 16 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Mengajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas V A

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
5	Naruto	Hitachi	Serius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Sampul Buku
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Baju
9	One Peace	Lutfi	Lucu	-
10	One Peace	Lutfi	Lucu	-
11	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
12	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
13	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
14	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
15	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
16	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
17	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
18	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
19	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
20	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju



**TABEL III.4**  
**HASIL WAWANCARA 4**

Tanggal Observasi : 17 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Menagajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas VI A

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Tas
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
5	Naruto	Hitachi	Seius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
9	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju
10	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
11	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
12	One Peace	Lutfi	Lucu	Poster
13	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
14	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
15	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
16	One Peace	Lutfi	Lucu	-
17	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
18	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
19	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
20	Naruto	Sasuke	Serius	Tas

**TABEL III.5**  
**HASIL WAWANCARA 5**

Tanggal Observasi : 21 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Mengajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas III B

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
5	Naruto	Hitachi	Serius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Sampul Buku
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Baju
9	One Peace	Lutfi	Lucu	-
10	One Peace	Lutfi	Lucu	-
11	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
12	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
13	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
14	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
15	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
16	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
17	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
18	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
18	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
20	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju

**TABEL III.6**  
**HASIL WAWANCARA 6**

Tanggal Observasi : 22 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Mengajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas IV B

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Tas
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
5	Naruto	Hitachi	Seius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
9	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju
10	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
11	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
12	One Peace	Lutfi	Lucu	Poster
13	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
14	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
15	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
16	One Peace	Lutfi	Lucu	-
17	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
18	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
19	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
20	Naruto	Sasuke	Serius	Tas

**TABEL III.7**  
**HASIL WAWANCARA 7**

Tanggal Observasi : 23 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Mengajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas V B

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
5	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
6	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
7	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
8	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
9	One Peace	Lutfi	Lucu	-
10	One Peace	Lutfi	Lucu	-
11	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
12	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
13	One Peace	Lutfi	Lucu	Tas
14	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
15	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
16	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
17	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju
18	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
19	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
20	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju

**TABEL III.8**  
**HASIL WAWANCARA 8**

Tanggal Observasi : 24 Desember 2009  
 Kegiatan : Belajar Menagajar  
 Waktu dan Tempat : 08.00/ kelas VI B

Siswa	Film Kartun Yang Diminati	Tokoh Utama Film Kartun	Gaya Bahasa Yang Digunakan	Properti Yang Ditampilkan
1	Dora The Explorer	Buts	Lucu	Tas
2	Naruto	Sasuke	Serius	Baju
3	Naruto	Sakura	Lucu	Baju
4	Naruto	Naruto	Lucu	Tas
5	Naruto	Hitachi	Serius	Baju
6	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
7	Avatar The Legend of Ang	Ang	Lucu	Baju
8	Dora The Explorer	Dora	Lucu	-
9	Spongebob Square Pants	Spongebob	Lucu	Baju
10	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
11	Naruto	Naruto	Lucu	Baju
12	Naruto	Sasuke	Serius	Poster
13	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
14	Naruto	Sasuke	Serius	Tas
15	Naruto	Naruto	Lucu	Poster
16	One Peace	Lutfi	Lucu	Baju
17	Dora The Explorer	Dora	Lucu	Tas
18	Spongebob Square Pants	Crab	Lucu	Tas
19	Naruto	Sakura	Serius	Baju
20	Naruto	Sakura	Serius	Poster

## 1.2 Alasan Para Siswa Menyukai Karakteristik Film Kartun Di Global TV

**TABEL IV.1**

**Waktu Tontonan Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru**

Siswa	Kelas III A	Kelas IV A	Kelas V A	Kelas VI A
1	Pagi	Sore	Sore	Pagi
2	Sore	Sore	Sore	Sore
3	Sore	Sore	Sore	Sore
4	Sore	Sore	Pagi	Sore
5	Sore	Sore	Sore	Sore
6	Sore	Sore	Sore	Sore
7	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
8	Pagi	Pagi	Pagi	Pagi
9	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
10	Sore	Pagi	Pagi	Sore
11	Sore	Pagi	Sore	Sore
12	Sore	Sore	Pagi	Pagi
13	Pagi	Sore	Pagi	Sore
14	Sore	Pagi	Sore	Sore
15	Sore	Sore	Sore	Pagi
16	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
17	Pagi	Sore	Sore	Sore
18	Sore	Sore	Pagi	Sore
19	Sore	Sore	Pagi	Pagi
20	Sore	Pagi	Sore	Pagi

Siswa	Kelas III B	Kelas IV B	Kelas V B	Kelas VI B
1	Pagi	Sore	Sore	Pagi
2	Sore	Sore	Sore	Sore
3	Sore	Sore	Sore	Sore
4	Sore	Sore	Pagi	Sore
5	Sore	Sore	Sore	Sore
6	Sore	Sore	Sore	Sore
7	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
8	Pagi	Pagi	Pagi	Pagi
9	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
10	Sore	Pagi	Pagi	Sore
11	Sore	Pagi	Sore	Sore
12	Sore	Sore	Pagi	Pagi
13	Pagi	Sore	Pagi	Sore
14	Sore	Pagi	Sore	Sore
15	Sore	Sore	Sore	Pagi
16	Pagi	Pagi	Pagi	Sore
17	Pagi	Sore	Sore	Sore
18	Sore	Sore	Pagi	Sore
19	Sore	Sore	Pagi	Pagi
20	Sore	Pagi	Sore	Pagi

**TABEL IV.2**  
**Pendamping Saat Menonton Film Kartun di Global TV**

Siswa	Kelas III A	Kelas IV A	Kelas V A	Kelas VI A
1	Sendiri	Ayah	Kakak	Kakak
2	Sendiri	Ibu	Sendiri	Ayah
3	sendiri	Ayah	Kakak	Sendiri
4	Kakak	Ayah	Ayah & Ibu	Kakak
5	Kakak	Ayah	Ayah & Ibu	Ayah & Ibu
6	Kakak	Sendiri	Ayah & Ibu	Ibu
7	Ibu	Sendiri	Ibu	Ibu
8	Ibu	Kakak	Kakak	Ayah & Ibu
9	Ibu	Ayah	Ayah	Ayah
10	Sendiri	Sendiri	Kakak	Sendiri
11	Sendiri	Adik	Sendiri	Adik
12	Sendiri	Sendiri	Ayah	Sendiri
13	Adik	Sendiri	Ayah	Ayah
14	Adik	Ayah	Adik	Adik
15	Adik	Adik	Adik	Kakak
16	Ayah & Ibu	Ayah	Kakak	Ayah
17	Ayah & Ibu	Sendiri	Sendiri	Sendiri
18	Ayah & Ibu	Sendiri	Sendiri	Sendiri
19	Sendiri	Ayah	Ayah	Sendiri
20	Sendiri	Sendiri	Ibu	Sendiri



Siswa	Kelas III B	Kelas IV B	Kelas V B	Kelas VI B
1	Sendiri	Ayah	Kakak	Kakak
2	Sendiri	Ibu	Sendiri	Ayah
3	sendiri	Ayah	Kakak	Sendiri
4	Kakak	Ayah	Ayah & Ibu	Kakak
5	Kakak	Ayah	Ayah & Ibu	Ayah & Ibu
6	Kakak	Sendiri	Ayah & Ibu	Ibu
7	Ibu	Sendiri	Ibu	Ibu
8	Ibu	Kakak	Kakak	Ayah & Ibu
9	Ibu	Ayah	Ayah	Ayah
10	Sendiri	Sendiri	Kakak	Sendiri
11	Sendiri	Adik	Sendiri	Adik
12	Sendiri	Sendiri	Ayah	Sendiri
13	Adik	Sendiri	Ayah	Ayah
14	Adik	Ayah	Adik	Adik
15	Adik	Adik	Adik	Kakak
16	Ayah & Ibu	Ayah	Kakak	Ayah
17	Ayah & Ibu	Sendiri	Sendiri	Sendiri
18	Ayah & Ibu	Sendiri	Sendiri	Sendiri
19	Sendiri	Ayah	Ayah	Sendiri
20	Sendiri	Sendiri	Ibu	Sendiri

**TABEL IV.3****Hal Yang Diingat Setelah Menonton Film Kartun di Global TV**

Siswa	Kelas III A	Kelas IV A	Kelas V A	Kelas VI A
1	Pencurian	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian
2	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian
3	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian
4	Perkelahian	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian
5	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
6	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
7	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Petualangan
8	Pencurian	Pencurian	Pencurian	Pencurian
9	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Petualangan
10	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Perkelahian
11	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
12	Perkelahian	Perkelahian	Petualangan	Petualangan
13	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian
14	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian
15	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Petualangan
16	Perkelahian	Petualangan	Pencurian	Petualangan
17	Perkelahian	Petualangan	Petualangan	Pencurian
18	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Petualangan
19	Pencurian	Perkelahian	Pencurian	Perkelahian
20	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian

Siswa	Kelas III B	Kelas IV B	Kelas V B	Kelas VI B
1	Pencurian	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian
2	Pencurian	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian
3	Pencurian	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian
4	Perkelahian	Pencurian	Petualangan	Perkelahian
5	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
6	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
7	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Petualangan
8	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian
9	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Petualangan
10	Petualangan	Petualangan	Petualangan	Perkelahian
11	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian	Perkelahian
12	Perkelahian	Perkelahian	Petualangan	Petualangan
13	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian
14	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian	Perkelahian
15	Perkelahian	Perkelahian	Pencurian	Petualangan
16	Perkelahian	Petualangan	Pencurian	Petualangan
17	Perkelahian	Petualangan	Petualangan	Perkelahian
18	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Petualangan
19	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian	Perkelahian
20	Petualangan	Perkelahian	Petualangan	Perkelahian

**REKAPITULASI HASIL WAWANCARA TERHADAP RESPONDEN  
TENTANG KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV YANG  
DIMINATI SISWA SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**

**Tabel V.1**

**Jenis Film Kartun Di Global TV**

Wawancara	Avatar The Legend of Ang	Dora The Explorer	Spongebob Squarepants	Naruto	One Peace
Kelas III A	1	3	2	12	2
Kelas IV A	1	1	1	12	5
Kelas V A	2	2	1	10	5
Kelas VI A	1	2	1	11	5
Kelas III B	2	2	1	10	5
Kelas IV B	1	2	1	11	5
Kelas V B	2	2	2	8	6
Kelas VI B	1	3	2	12	2
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>11</b>	<b>86</b>	<b>35</b>

**Tabel V.2**

**Tokoh Utama Film Kartun Di Global TV**

Wawancara	Avatar The Legend of Ang	Dora The Explorer		Spongebob Squarepants		Naruto				One Peace
	Ang	Dora	Buts	Spongebob	Crab	Naruto	Sasuke	Sakura	Hitachi	Lutfy
Kelas III A	1	2	1	1	1	5	3	3	1	2
Kelas IV A	1	0	1	0	1	6	3	2	1	5
Kelas V A	2	1	1	1	0	4	3	2	1	5
Kelas VI A	1	1	1	1	0	6	3	1	1	5
Kelas III B	2	1	1	1	0	4	3	2	1	5

Kelas IV B	1	1	1	1	0	6	3	1	1	5
Kelas V B	2	2	0	2	0	5	2	1	0	6
Kelas VI B	1	2	1	1	1	5	3	3	1	2
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>41</b>	<b>23</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>35</b>

**Tabel V.3**

**Gaya Bahasa Tokoh Kartun Yang Diminati**

Wawancara	Avatar The Legend of Ang		Dora The Explorer		Spongebob Squarepants		Naruto		One Peace	
	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius
Kelas III A	1	0	3	0	2	0	6	6	2	0
Kelas IV A	1	0	1	0	0	1	8	4	5	0
Kelas V A	2	0	2	0	1	0	6	4	5	0
Kelas VI A	1	0	2	0	1	0	7	4	5	0
Kelas III B	2	0	2	0	1	0	6	4	5	0
Kelas IV B	1	0	2	0	1	0	7	4	5	0
Kelas V B	2	0	2	0	2	0	6	2	6	0
Kelas VI B	1	0	3	0	2	0	6	6	2	0
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>17</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>52</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>0</b>

**Tabel V.4**  
**Properti Yang Dimiliki Siswa**

Observasi	Avatar The Legend of Ang				Dora The Explorer				Spongebob Squarepants				Naruto				One Peace			
	Baj u	Tas	Prltn. sekola h	Poster/ pedang	Baj u	Tas	Prltn. sekola h	Poster/ pedang	Baj u	Tas	Prltn. sekola h	Poster/ pedang	Baj u	Tas	Prltn. sekola h	Poster/ pedang	Baju	Tas	Prltn. sekola h	Poster/ pedang
Kelas III	1	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	0	5	2	0	5	2	0	0	0
Kelas IV	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8	2	1	1	3	1	0	0
Kelas V	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	2	1	0	2	1	0	0
Kelas VI	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	4	0	3	1	2	0	1
Kelas III	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	7	2	1	0	2	1	0	0
Kelas IV	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	4	0	3	1	2	0	1
Kelas V	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	5	3	0	0	2	2	0	0
Kelas VI	1	0	0	0	0	2	0	0	1	2	0	0	5	2	0	5	2	0	0	0
Jumlah	10	0	0	0	4	5	0	0	7	3	1	0	45	21	3	17	15	9	0	2
Baju 81				Tas 38				Prln. Sekolah 4				Poster/Pedang 19				Tidak Memiliki 18				

**Tabel VI**  
**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI TERHADAP RESPONDEN**  
**TENTANG KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV YANG**  
**DIMINATI SISWA SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**

Obsevasi	Membawa barang-barang kesukaan ke sekolah		Menonton film kartun setiap hari		Menirukan gaya film kartun favorit	
	Y	T	Y	T	Y	T
<b>Kelas III A</b>	12	8	17	3	12	8
<b>Kelas IV A</b>	15	5	18	2	13	7
<b>Kelas V A</b>	14	6	18	2	11	9
<b>Kelas VI A</b>	12	8	16	4	13	7
<b>Kelas III B</b>	15	5	16	4	12	8
<b>Kelas IV B</b>	14	6	17	3	13	7
<b>Kelas V B</b>	12	8	17	3	11	9
<b>Kelas VI B</b>	15	5	18	2	12	8
<b>Jumlah</b>	<b>109</b>	<b>51</b>	<b>137</b>	<b>23</b>	<b>97</b>	<b>63</b>
<b>Ya 343</b>				<b>Tidak 137</b>		

**REKAPITULASI HASIL WAWANCARA TERHADAP  
RESPONDEN TENTANG ALASAN PARA SISWA MENYUKAI  
KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV**

**TABEL VI.1**

**Waktu Tontonan Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru**

<b>Siswa</b>	<b>Pagi</b>	<b>Sore</b>
<b>Kelas III A</b>	7	13
<b>Kelas IV A</b>	8	12
<b>Kelas V A</b>	10	10
<b>Kelas VI A</b>	6	14
<b>Kelas III B</b>	7	13
<b>Kelas IV B</b>	8	12
<b>Kelas V B</b>	10	10
<b>Kelas VI B</b>	6	14
<b>Jumlah</b>	<b>62</b>	<b>98</b>



**TABEL VI.2**  
**Pendamping Saat Menonton Film Kartun di Global TV**

Siswa	Sendiri	Adik	Kakak	Ayah	Ibu	Ayah & Ibu
Kelas III A	8	3	3	0	3	3
Kelas IV A	8	2	1	8	1	0
Kelas V A	4	2	5	3	2	3
Kelas VI A	7	2	3	4	2	2
Kelas III B	8	3	3	0	3	3
Kelas IV B	8	2	1	8	1	0
Kelas V B	4	2	5	3	2	3
Kelas VI B	7	2	3	4	2	2
Jumlah	54	18	24	30	18	16

**TABEL VI.3**  
**Hal Yang Dingat Setelah Menonton Film Kartun di Global TV**

Siswa	Petualangan	Perkelahian	Pencurian
Kelas III A	6	11	3
Kelas IV A	8	11	1
Kelas V A	8	9	3
Kelas VI A	6	11	3
Kelas III B	6	11	3
Kelas IV B	8	11	1
Kelas V B	8	9	3
Kelas VI B	6	11	3
Jumlah	56	84	20

## **BAB IV**

### **ANALISA DATA**

Sebagaimana yang telah dijelaskan pada Bab I, bahwa berdasarkan teknik analisa data yang penulis gunakan pada penelitian ini yaitu teknik deskriptif kualitatif dengan persentase, maka cara yang digunakan adalah jika data telah terkumpul maka diklasifikasikan ke dalam dua kelompok yaitu data yang bersifat kualitatif, yakni data yang digambarkan dengan kata-kata, dan data yang menyebutkan angka-angka yang berbentuk persentase merupakan data kuantitatif. Oleh karena itu, hasil penilaian yang berupa bilangan tersebut harus di ubah menjadi sebuah predikat dalam bentuk kata-kata, misalnya: “Berminat Sekali”, “Berminat”, “Cukup Berminat”, “Kurang Berminat”, dan “Tidak Berminat”.

Jika dipersentasekan dengan menggunakan angka-angka maka karakteristik film kartun di Global TV dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Berminat sekali, apabila karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa mencapai 100%.
2. Berminat, apabila karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa mencapai 75% - 99%.
3. Cukup berminat, apabila karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa mencapai 50% - 74%.
4. Kurang berminat, apabila karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa mencapai 25% - 49%.

5. Tidak berminat, apabila karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa mencapai 0% - 24%.

Adapun data yang di analisa adalah data dari hasil wawancara dan data observasi yang penulis lakukan sebanyak 8 kali di SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru sebagai berikut ini:

### **1.1 Karakteristik Film Kartun Di Global TV Yang Diminati Siswa SD 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru**

#### **REKAPITULASI HASIL OBSERVASI TERHADAP RESPONDEN TENTANG KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV YANG DIMINATI SISWA SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**

**Tabel VII.1**

#### **Jenis Film Kartun Di Global TV**

<b>Wawancara</b>	<b>Avatar The Legend of Ang</b>	<b>Dora The Explorer</b>	<b>Spongebob Squarepants</b>	<b>Naruto</b>	<b>One Peace</b>
Kelas III A	1	3	2	12	2
Kelas IV A	1	1	1	12	5
Kelas V A	2	2	1	10	5
Kelas VI A	1	2	1	11	5
Kelas III B	2	2	1	10	5
Kelas IV B	1	2	1	11	5
Kelas V B	2	2	2	8	6
Kelas VI B	1	3	2	12	2
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>17</b>	<b>11</b>	<b>86</b>	<b>35</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa jenis film kartun di Globa TV “Avatar The Legend of Ang” berjumlah 11 orang, “Dora The Explorer” berjumlah 17 orang, “Spongebob Squarepants” berjumlah 11 orang, “Naruto” berjumlah 86 orang dan “One Peace” berjumlah 35 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah film kartun ”Naruto” sebanyak 86 dengan persentase 53,75%, “One Peace” sebanyak 35 dengan persentase 21,87%, “Dora The Explorer” sebanyak 17 dengan persentase 10,62%, Avaar The Legend of Ang” sebanyak 11 dengan persentase 6,87% dan “Spongebob Squarepants sebanyak 11 dengan persentase 6,87%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang jenis film kartun di Global TV menunjukkan bahwa Naruto tergolong kepada prediket “Cukup Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 % dan One Peace, Dora The Explorer, Avatar The Legend of Ang, Spongebob Squarepants tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

1. Siswa yang menyukai film Avatar The Legend of Ang adalah  $\frac{11}{160} \times 100\% = 6,87\%$
2. Siswa yang menyukai film Dora The Explorer adalah  $\frac{17}{160} \times 100\% = 10,62\%$
3. Siswa yang menyukai film Spongebob Square Pants adalah  $\frac{11}{160} \times 100\% = 6,87\%$
4. Siswa yang menyukai film Naruto adalah  $\frac{86}{160} \times 100\% = 53,75\%$
5. Siswa yang menyukai film One Peace adalah  $\frac{35}{160} \times 100\% = 21,87\%$

**Tabel VII.2**  
**Tokoh Utama Film Kartun Di Global TV**

Wawancara	Avatar The Legend of Ang	Dora The Explorer		Spongebob Squarepants		Naruto				One Peace
	Ang	Dora	Buts	Spongebob	Crab	Naruto	Sasuke	Sakura	Hitachi	Lutfy
Kelas III A	1	2	1	1	1	5	3	3	1	2
Kelas IV A	1	0	1	0	1	6	3	2	1	5
Kelas V A	2	1	1	1	0	4	3	2	1	5
Kelas VI A	1	1	1	1	0	6	3	1	1	5
Kelas III B	2	1	1	1	0	4	3	2	1	5
Kelas IV B	1	1	1	1	0	6	3	1	1	5
Kelas V B	2	2	0	2	0	5	2	1	0	6
Kelas VI B	1	2	1	1	1	5	3	3	1	2
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>3</b>	<b>41</b>	<b>23</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>35</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa tokoh utama film kartun di Global TV “Ang” berjumlah 11 orang, “Dora” berjumlah 10 orang, “Buts” berjumlah 7 orang, “Spongebob” berjumlah 8 orang, “Crab” berjumlah 3 orang, “Naruto” berjumlah 41 orang, “Sasuke” berjumlah 23 orang, “Sakura” berjumlah 15 orang, “Hitachi” berjumlah 7 orang dan “Lutfy” berjumlah 35 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah film kartun ”Naruto” sebanyak 41 dengan persentase 25,62%, film kartun “Lutfy” sebanyak 35 dengan persentase 21,87%, “Sasuke” sebanyak 23 dengan persentase 14,37%, “Sakura” sebanyak 15 orang dengan persentase 9,37%, “Ang” sebanyak 11 dengan persentase 6,87% “Dora” sebanyak 10 dengan persentase 6,25%, dan “Spongebob” sebanyak 8 dengan persentase 5%, “Buts” sebanyak 7 dengan persentase 4,37%, “Hitachi” sebanyak 7 dengan persentase 4,37% dan “Crab” sebanyak 3 dengan persentase 1,87%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang tokoh utama film kartun di Global TV menunjukkan bahwa Naruto tergolong kepada prediket “Kurang Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 25% hingga 49%, dan Lutfy, Sasuke, Sakura, Ang, Dora, Spongebob, Buts, Hitachi, Crab tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

1. Siswa yang menyukai tokoh Ang adalah  $\frac{11}{160} \times 100\% = 6,87\%$
2. Siswa yang menyukai tokoh Dora adalah  $\frac{10}{160} \times 100\% = 6,25\%$
3. Siswa yang menyukai tokoh Buts adalah  $\frac{7}{160} \times 100\% = 4,37\%$
4. Siswa yang menyukai tokoh Spongebob adalah  $\frac{8}{160} \times 100\% = 5\%$
5. Siswa yang menyukai tokoh Crab adalah  $\frac{3}{160} \times 100\% = 1,87\%$
6. Siswa yang menyukai tokoh Naruto adalah  $\frac{41}{160} \times 100\% = 25,62\%$
7. Siswa yang menyukai tokoh Sasuke adalah  $\frac{23}{160} \times 100\% = 14,37\%$
8. Siswa yang menyukai tokoh Sakura adalah  $\frac{15}{160} \times 100\% = 9,37\%$
9. Siswa yang menyukai tokoh Hitachi adalah  $\frac{7}{160} \times 100\% = 4,37\%$
10. Siswa yang menyukai tokoh Lutfy adalah  $\frac{35}{160} \times 100\% = 21,87\%$

**Tabel VII.3****Gaya Bahasa Tokoh Kartun Yang Diminati**

Wawancara	Avatar The Legend of Ang		Dora The Explorer		Spongebob Squarepants		Naruto		One Peace	
	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius	Lucu	Serius
Kelas III A	1	0	3	0	2	0	6	6	2	0
Kelas IV A	1	0	1	0	0	1	8	4	5	0
Kelas V A	2	0	2	0	1	0	6	4	5	0
Kelas VI A	1	0	2	0	1	0	7	4	5	0
Kelas III B	2	0	2	0	1	0	6	4	5	0
Kelas IV B	1	0	2	0	1	0	7	4	5	0
Kelas V B	2	0	2	0	2	0	6	2	6	0
Kelas VI B	1	0	3	0	2	0	6	6	2	0
<b>Jumlah</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>17</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>1</b>	<b>52</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>0</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa gaya bahasa tokoh kartun yang lucu berjumlah 125 orang dan gaya bahasa tokoh kartun yang serius berjumlah 35 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah gaya bahasa tokoh karun yang lucu sebanyak 125 dengan persentase 78,12%, dan gaya bahasa tokoh karun yang serius sebanyak 35 dengan persentase 21,87%

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang gaya bahasa film kartun di Global TV menunjukan bahwa gaya bahasa yang lucu tergolong kepada prediket “Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 75% hingga 99% dan gaya bahasa yang serius tergolong kepada prediket “Tidak



Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

1. Siswa yang menyukai gaya bahasa yang lucu adalah  $\frac{125}{160} \times 100\% = 78,12\%$
2. Siswa yang menyukai gaya bahasa yang serius adalah  $\frac{35}{160} \times 100\% = 21,87\%$

**Tabel VII.4**  
**Properti Yang Dimiliki Siswa**

Observasi	Avatar The Legend of Ang				Dora The Explorer				Spongebob Squarepants				Naruto				One Peace			
	Baju	Tas	Prltn. sekolah	Poster/pedang	Baju	Tas	Prltn. sekolah	Poster/pedang	Baju	Tas	Prltn. sekolah	Poster/pedang	Baju	Tas	Prltn. sekolah	Poster/pedang	Baju	Tas	Prltn. sekolah	Poster/pedang
Kelas III	1	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	0	5	2	0	5	2	0	0	0
Kelas IV	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8	2	1	1	3	1	0	0
Kelas V	2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	7	2	1	0	2	1	0	0
Kelas VI	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	4	0	3	1	2	0	1
Kelas III	2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	7	2	1	0	2	1	0	0
Kelas IV	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	4	0	3	1	2	0	1
Kelas V	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	5	3	0	0	2	2	0	0
Kelas VI	1	0	0	0	0	2	0	0	1	2	0	0	5	2	0	5	2	0	0	0
Jumlah	10	0	0	0	4	5	0	0	7	3	1	0	45	21	3	17	15	9	0	2
Baju 81				Tas 38				Prln. Sekolah 4				Poster/Pedang 19				Tidak Memiliki 18				

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa properti yang dimiliki siswa seperti Baju berjumlah 81 orang, Tas berjumlah 38 orang, Peralatan Sekolah berjumlah 4 orang, Poster/Pedang berjumlah 19 orang dan yang tidak memiliki berjumlah 18 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian properti yang paling banyak dimiliki adalah Baju sebanyak 81 dengan persentase 50,62%, Tas sebanyak 38 dengan persentase 23,75%, Poster/Pedang sebanyak 19 dengan persentase, yang tidak memiliki sebanyak 18 dengan persentase 11,25% dan 11,87%, Peralatan Sekolah sebanyak 4 dengan persentase 2,5%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang properti yang dimiliki menunjukkan bahwa Baju tergolong kepada prediket “Cukup Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 % dan Tas, Peralatan Sekolah, Poster/pedang dan yang tidak memiliki tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

1. Siswa yang mempunyai baju adalah  $\frac{81}{160} \times 100\% = 50,62\%$

2. Siswa yang mempunyai tas adalah  $\frac{38}{160} \times 100\% = 23,75\%$
3. Siswa yang mempunyai peralatan sekolah adalah  $\frac{4}{160} \times 100\% = 2,5\%$
4. Siswa yang tidak mempunyai poster/pedang adalah  $\frac{19}{160} \times 100\% = 11,87\%$
5. Siswa yang tidak mempunyai properti adalah  $\frac{18}{160} \times 100\% = 11,25\%$

**REKAPITULASI HASIL OBSERVASI TERHADAP RESPONDEN  
TENTANG KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV YANG  
DIMINATI SISWA SDN 026 KEC. SUKAJADI PEKANBARU**

Obsevasi	Membawa barang-barang kesukaan ke sekolah		Menonton film kartun setiap hari		Menirukan gaya film kartun favorit	
	Y	T	Y	T	Y	T
<b>Kelas III A</b>	12	8	17	3	12	8
<b>Kelas IV A</b>	15	5	18	2	13	7
<b>Kelas V A</b>	14	6	18	2	11	9
<b>Kelas VI A</b>	12	8	16	4	13	7
<b>Kelas III B</b>	15	5	16	4	12	8
<b>Kelas IV B</b>	14	6	17	3	13	7
<b>Kelas V B</b>	12	8	17	3	11	9
<b>Kelas VI B</b>	15	5	18	2	12	8
<b>Jumlah</b>	<b>109</b>	<b>51</b>	<b>137</b>	<b>23</b>	<b>97</b>	<b>63</b>
<b>Ya 343</b>				<b>Tidak 137</b>		

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa jawaban “Ya” berjumlah 343 kali dan jawaban “Tidak” berjumlah 137 kali, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 480 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah jawaban “Ya” sebanyak 343 dengan persentase 71,45% dan jawaban “Tidak” sebanyak 137 dengan persentase 28,55%

Hasil dari tabel rekapitulasi observasi tentang karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SD 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru menunjukkan bahwa tergolong kepada prediket “Cukup Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 %. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

1. Untuk hasil wawancara jawaban “Ya” =  $\frac{343}{480} \times 100\% = 71,45\%$
2. Untuk hasil wawancara jawaban “Tidak” =  $\frac{137}{480} \times 100\% = 28,55\%$

Dari rekapitulasi secara keseluruhan diatas tentang karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SD 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru peneliti menyimpulkan karakteristik film kartun Naruto tergolong kepada prediket “Cukup

Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 % dan One Peace, Dora The Explorer, Avatar The Legend of Ang, Spongebob Squarepants tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Tidak seratus persen siswa yang menyukai karakteristik film kartun Naruto, mungkin dikarenakan faktor lingkungan keluarga, jenis kelamin ataupun juga dikarenakan oleh faktor dari diri anak itu sendiri. Konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya, ini sesuai dengan teori komunikasi yang penulis pakai yaitu Teori *uses and gratifications*.

## 1.2 Alasan Para Siswa Menyukai Film Kartun Di Global TV

### REKAPITULASI HASIL WAWANCARA TERHADAP RESPONDEN TENTANG ALASAN PARA SISWA MENYUKAI KARAKTERISTIK FILM KARTUN DI GLOBAL TV

**TABEL VIII.1**

**Waktu Tontonan Siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru**

<b>Siswa</b>	<b>Pagi</b>	<b>Sore</b>
<b>Kelas III A</b>	7	13
<b>Kelas IV A</b>	8	12
<b>Kelas V A</b>	10	10
<b>Kelas VI A</b>	6	14
<b>Kelas III B</b>	7	13
<b>Kelas IV B</b>	8	12
<b>Kelas V B</b>	10	10
<b>Kelas VI B</b>	6	14
<b>Jumlah</b>	<b>62</b>	<b>98</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa waktu tontonan film kartun di Global TV dipagi hari berjumlah 62 orang dan disore hari berjumlah 98 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah disore hari sebanyak 98 dengan persentase 61,25%, dan dipagi hari sebanyak 35 dengan persentase 38,75%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang waktu tontonan film kartun di Global TV menunjukkan bahwa waktu tononan

disore hari tergolong kepada prediket “Cukup Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 % dan dipagi hari tergolong kepada prediket “Kurang Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 25% hingga 49%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

- 1 Siswa yang menonton film kartun di pagi hari adalah  $\frac{62}{160} \times 100\% = 38,75\%$
2. Siswa yang menonton film kartun di sore hari adalah  $\frac{98}{160} \times 100\% = 61,25\%$



**TABEL VIII.2**  
**Pendamping Saat Menonton Film Kartun di Global TV**

<b>Siswa</b>	<b>Sendiri</b>	<b>Adik</b>	<b>Kakak</b>	<b>Ayah</b>	<b>Ibu</b>	<b>Ayah &amp; Ibu</b>
<b>Kelas III A</b>	8	3	3	0	3	3
<b>Kelas IV A</b>	8	2	1	8	1	0
<b>Kelas V A</b>	4	2	5	3	2	3
<b>Kelas VI A</b>	7	2	3	4	2	2
<b>Kelas III B</b>	8	3	3	0	3	3
<b>Kelas IV B</b>	8	2	1	8	1	0
<b>Kelas V B</b>	4	2	5	3	2	3
<b>Kelas VI B</b>	7	2	3	4	2	2
<b>Jumlah</b>	<b>54</b>	<b>18</b>	<b>24</b>	<b>30</b>	<b>18</b>	<b>16</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa pendamping saat menonton film kartun di Global TV yang menonton Sendirian berjumlah 54 orang, bersama Adik berjumlah 18 orang, bersama Kakak berjumlah 24 orang, bersama Ayah berjumlah 30 orang, bersama Ibu berjumlah 18 orang dan bersama Ayah dan Ibu berjumlah 16 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah sendirian sebanyak 54 dengan persentase 33,75%, bersama Ayah sebanyak 30 dengan persentase 18,75%, bersama Kakak sebanyak 24 dengan persentase 15%, bersama Adik sebanyak 18 dengan persentase 11,25%, bersama Ibu sebanyak 18 dengan persentase 11,25% dan bersama Ayah dan Ibu sebanyak 16 dengan persentase 10%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap pendamping saat menonton film kartun di Global TV menunjukkan bahwa yang menonton Sendirian

tergolong kepada prediket “Kurang Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 25% hingga 49%, dan bersama Adik, Kakak, Ayah, Ibu dan Ayah dan Ibu tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

- 1 Siswa yang menonton film kartun Sendirian adalah  $\frac{54}{160} \times 100\% = 33,75\%$
2. Siswa yang menonton film kartun bersama Adik adalah  $\frac{18}{160} \times 100\% = 11,25\%$
3. Siswa yang menonton film kartun bersama Kakak adalah  $\frac{24}{160} \times 100\% = 15\%$
4. Siswa yang menonton film kartun bersama Ayah adalah  $\frac{30}{160} \times 100\% = 18,75\%$
5. Siswa yang menonton film kartun bersama Ibu adalah  $\frac{18}{160} \times 100\% = 11,25\%$
6. Siswa yang menonton film kartun bersama Ibu & Ayah adalah  $\frac{16}{160} \times 100\% = 10\%$

**TABEL VIII.3**  
**Hal Yang Dingat Setelah Menonton Film Kartun di Global TV**

<b>Siswa</b>	<b>Petualangan</b>	<b>Perkelahian</b>	<b>Pencurian</b>
<b>Kelas III A</b>	6	11	3
<b>Kelas IV A</b>	8	11	1
<b>Kelas V A</b>	8	9	3
<b>Kelas VI A</b>	6	11	3
<b>Kelas III B</b>	6	11	3
<b>Kelas IV B</b>	8	11	1
<b>Kelas V B</b>	8	9	3
<b>Kelas VI B</b>	6	11	3
<b>Jumlah</b>	<b>56</b>	<b>84</b>	<b>20</b>

Berdasarkan tabel di atas, menunjukan bahwa hal yang dingat setelah menonton film kartun di Global TV seperti Petualangan berjumlah 56 orang, Perkelahian berjumlah 84 orang dan Pencurian berjumlah 20 orang, sedangkan jumlah dari keseluruhan jawaban 160 kali. Dengan demikian ternyata jawaban tertinggi adalah Perkelahian sebanyak 84 dengan persentase 52,5%, Petualangan sebanyak 56 dengan persentase 35% dan Pencurian sebanyak 20 dengan persentase 12,5%.

Hasil dari tabel rekapitulasi hasil wawancara terhadap responden tentang hal yang dingat setelah menonton film kartun di Global TV menunjukan bahwa Perkelahian tergolong kepada prediket “Cukup Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 50% hingga 74 %, Petualangan tergolong kepada prediket

“Kurang Berminat” karena nilai yang diperoleh berkisar 25% hingga 49% dan Pencurian tergolong kepada prediket “Tidak Berminat” karna nilai yang diperoleh berkisar 0% hingga 24%. Dalam hal ini untuk mendapatkan hasil keseluruhan dalam persentase untuk masing-masing hasil oservasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase

F = Frekuensi yang di cari persentasenya

N = Jumlah frekuensi

Jadi dengan demikian :

- 1 Siswa yang mengingat tentang pencurian adalah  $\frac{56}{160} \times 100\% = 35\%$
2. Siswa yang mengingat tentang perkelahian adalah  $\frac{84}{160} \times 100\% = 52,5\%$
3. Siswa yang mengingat tentang petualangan adalah  $\frac{20}{160} \times 100\% = 12,5\%$

Dari rekapitulasi secara keseluruhan diatas tentang alasan para siswa SD 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru menyukai film kartun di Global TV peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa menonton film kartun dikarenakan waktu tayang dan jenis film kartun lebih banyak yang tidak mengganggu proses blajar mengajar siswa. Dalam hal ini pendamping sangat berpengaruh terhadap tingkah laku anak. Ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa lebih menyukai film kartun tersebut dalam bentuk perkelahian.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah penulis paparkan pada bab sebelumnya dan setelah disajikan serta dianalisa mengenai data yang diperoleh dari lapangan tentang karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru, maka dapatlah penulis mengambil beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru dikategorikan dengan hasil **“cukup berminat”**, hal ini dapat diketahui dari hasil yang telah penulis peroleh melalui observasi dan wawancara. Dari hasil jumlah wawancara untuk jawaban karakteristik film kartun Naruto sebanyak 86 siswa yaitu 53,75 yang di perankan oleh Naruto sebagai tokoh utama dan mempunyai karakteristik pahlawan yang suka berkelahi dan lucu . Kemudian dari hasil jumlah observasi untuk jawaban **“Ya”** yaitu sebanyak 343 kali dengan persentase 71,45%, sedangkan jawaban **“Tidak”** sebanyak 137 kali dengan persentase 28,55%. Hasil yang diperoleh ini berada diantara 50% hingga 74% yang berarti karakteristik film kartun Naruto di Global TV cukup diminati siswa SD 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru.

2. Alasan para siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru menyukai film kartun di Global TV :
  - a. Waktu tayang dan jenis film kartun yang lebih banyak
  - b. Tanpa pendamping disaat menonton.
  - c. Lebih suka dengan adegan perkelahian.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis karakteristik film kartun di Global TV yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru terbilang **cukup berminat**, maka penulis ingin mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dari penelitian ini penulis mengharapkan kepada pihak sekolah mencari formula untuk siswa dalam menonton film-film kartun yang berkualitas dan memberi manfaat.
2. Dengan penelitian ini, diharapkan pihak keluarga siswa juga mengarahkan dalam memilih tontonan anaknya, karena lingkungan keluarga sangat berperan penting dalam membentuk minat anak terhadap tontonannya.

Demikianlah hasil penelitian yang telah penulis lakukan, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, baik dari segi isi maupun penulisannya. Oleh karena itu, saran dan kritikan yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Onong Uchjana. 2003. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung :  
Cera Aditiya Bakti
- Arifin, Anwar. 1984. *Strategi Komunikasi*. Bandung : CV. Amrrco
- Ardianto, Elvinara. 2005. *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Jakarta :  
Simbiosis Rekatama Media.
- Irwanto. 2006. *Focused Group Discussion*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia
- Widjaya, A.W. 1993. *Komunikasi dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta : Bumi  
Aksara
- Sumarno, Monaco Marselli. 1994. *apresiasi Film*. Bandung : CV. Amrico
- Gunadi, YS. 1998. *himpunan istilah Komunikasi*. Jakarta : Gramedia
- Wayan Nurkanca dan Samartna. 1986. *evaluasi Pendidikan*. Surabaya : Usaha  
Nasional
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafinda Persada
- Rakhmat, Jalaludin. 2001. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Anne Seaton, Elaine Higglenon. 1995. *essentral English Dictionary*. Edinbrug :  
Chambers
- Ahmadi, D. Marimba. 1992. *Pengntar Pendidikan Islam*. Bandung : Al-qur'an  
Ma'ruf
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Syaiful Bahri Djamar, 2002 : 157
- Denis, 1987 : 45

<http://www.republikaco.id/>

<http://id.wikipedia.org/wiki/Karkter/>

<http://www.yahoo/shinzhenstudio.com/>

[http://id.wikipedia.org/Global\\_TV/](http://id.wikipedia.org/Global_TV/)

<http://budi.akmibaturaja.ac.id/2009/03/gambar-dan-suara-pada-film-kartun-2/>

<http://budi.akmi-baturaja.ac.id/2009/03/metode-pembutan-film-kartun/>

<http://arsip.televisiana.net.september2007/>

<http://www.pikiran-rakyat.com/>



## DAFTAR TABEL

TABEL I.1	Jumlah pegawai perjabatan fungsional menurut jenis kelamin TA.2008/2009.....	39
TABEL I.2	Keadaan guru SDN 026 Kec. Sukjadi Pekanbaru menurut status kepegawaian dan jabatan.....	40
TABEL I.2	Keadaan guru menurut ijazah tertinggi.....	41
TABEL II.	Keadaan siswa SDN 026 Kec. Sukjadi Pekanbaru menurut kelas dan jenis kelamin.....	42
TABEL III.1	Hasil wawancara 1 .....	51
TABEL III.2	Hasil wawancara 2 .....	52
TABEL III.3	Hasil wawancara 3 .....	53
TABEL III.4	Hasil wawancara 4 .....	54
TABEL III.5	Hasil wawancara 5 .....	55
TABEL III.6	Hasil wawancara 6 .....	56
TABEL III.7	Hasil wawancara 7 .....	57
TABEL III.8	Hasil wawancara 8 .....	58
TABEL IV.1	Hasil wawancara 1 .....	59
TABEL IV.2	Hasil wawancara 2 .....	60
TABEL IV.3	Hasil wawancara 3 .....	61
TABEL V.1	Rekapitulsai jenis film kartun di Global TV.. .....	62
TABEL V.2	Rekapitulsai tokoh utama film kartun di Global TV .....	62
TABEL V.3	Rekapitulsai gaya bahasa tokoh kartun yang diminati .....	63
TABEL V.4	Properti yang dimiliki .....	64

TABEL VI.1	Rekapitulasi hasil observasi terhadap responden tentang karakteristik film kartun di global tv yang diminati siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanba .....	65
TABEL VI.2	Rekapitulasi waktu tontonan siswa SDN 026 Kec. Sukajadi Pekanbaru .....	66
TABEL VI.2	Rekapitulasi pendamping saat menonton film kartun di Global TV .....	66
TABEL VI.2	Rekapitulasi hal yang diingat setelah menonton film kartun di Global TV .....	67
TABEL VII.1	Rekapitulasi hasil observasi terhadap responden tentang efek film Laskar Pelangi terhadap motivasi belajar siswa SDN 007 Kampung Baru Cerenti.....	59

## Lampiran 1

Pedoman pertanyaan riset kepada siswa tentang :

Karakteristik Film Kartun Di Global TV Yang Diminati Siswa SDN 026 Kec.

Sukajadi Pekanbaru

1. Film kartun apa yang anda sukai?
2. Siapa nama tokoh utama dalam film kartun yang anda sukai?
3. Gaya bahasa seperti apa yang anda sukai?
4. Benda/barang apa yang anda miliki di rumah?

## Lampiran 2

Pedoman pertanyaan riset kepada siswa tentang :

Alasan Para Siswa Menyukai Film Kartun Di Global TV

1. Kapan waktu anda menonton film kartun?
2. Bersama siapa anda menonton film kartun?
3. Hal apa yang diingat setelah menonton karakteristik film kartun?

Lampiran 3

PEDOMAN OBSERVASI

NO	FAKTOR YANG DI OBSERVASI	ALTERNATIF JAWABAN	
		YA	TIDAK
1	Membawa barang-barang kesukaan ke sekolah		
2	Metode Film kartun Setiap Hari		
3	Menirukan gaya dalam film kartun favorit		